Elisângela Alves
Convergência digital e o futuro do livro
Atena Editora
Ano 2021
COCAR

Elisângela Alves

Convergência digital e o futuro do livro

Atena Editora

Ano 2021

COCAR

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

Agradecimentos

A minha mãe, meu filho Gabriel e meus irmãos pelo carinho e apoio.

À Prof ª Dra Eliana Yunes pela paciência na orientação e incentivo que tornaram possível esse livro como produto da minha dissertação de mestrado.

A equipe de pesquisadores da Cátedra UNESCO de Leitura PUC-Rio pelo convívio, apoio, compreensão e amizade, ao longo dessa pesquisa,

A Capes e aos professores da Universidad Nacional de Rosario (Argentina) pelas valiosas referências e pelo carinho com que me receberam.

Aos amigos, pelo incentivo e apoio constantes.

Elisângela Alves
Convergência
digital e o
FUTURO
do livro
COCAR

APRESENTAÇÃO 06
1. O LIVRO E A REVOLUÇÃO DAS MÍDIAS 11
2. O MAPA DE UMA REVOLUÇÃO: INOVAÇÕES E CONCORRÊNCIAS 15
2.1 Do receptor ao usuário 20
2.1.1 Primeiro paradigma (1985-1992)Os usuários só leem 21
2.1.2 Segundo paradigma (1993-1996) Os usuários leem e fazem algo mais 24
2.1.3 Terceiro paradigma (1997-2000)A interatividade 26
2.1.4 Quarto paradigma (2001-2004)A nuvem 27
2.1.5 Quinto paradigma (2004 - hoje)O usuário é a *web* 30
3. NOVAS TEORIAS PARA OS NOVOS MEIOS? 34
3.1 O hipertexto 42
3.2 Interatividade 47
3.3 Multimidialidade: Mediação e Remediação tecnológica 52
3.4 Hipermidialidade, Cibercultura e Ciberespaço: discutindo conceitos 56
3.5 Do usuário ativo ao participativo 64
4. O AMBIENTE COMUNICACIONAL CONTEMPORÂNEO 68
5. A CIBERSOCIALIDADE CONTEMPORÂNEA 76
6. REFERÊNCIAS 94

Apresentação

A minha história com a leitura nasceu e cresceu no ritmo da minha curiosidade, fui pequena leitora voraz na infância, hoje dedico parte do meu tempo a agenciar escritores de literatura infantil e juvenil no mercado, ajudando no crescimento dessa produção, tenho a minha empresa de produção editorial e agenciamento literário, uma rede livrarias itinerantes que se chama BIKEBOOK e estou o tempo todo envolvida com livro e a leitura, sentindo e vivenciando as distintas dificuldades e desafios do mercado de livros. A minha pesquisa de mestrado foi sobre o futuro do livro, quando resolvi pesquisar sobre as transformações tecnológicas e as mudanças no comportamento do leitor, do escritor e da necessidade de novos olhares das pequenas, médias e grandes editoras para esse norte que é o presente e o futuro do livro.

As novas tecnologias oferecem oportunidades para ajudar a superar os limites de tempo e espaço, encurtando distâncias as informações circulam levemente e à velocidade da luz, aceleram mudanças na sociedade forçando uma adaptação. Essa transformação radical requer um uso inteligente dos novos meiose instrumentos da informação. Os novos meios de comunicação já são um fator principal para

mudanças de nossas vidas e seguirão sendo em um futuro próximo em praticamente todos os campos, começando pelo acessoo a informação e ao conhecimento. Não estamos falando de uma era de máquinas inteligentes, mas de pessoas que através das redes, podem compartilhar sua inteligência, seu conhecimento e sua criatividade. Tal como preveu Nicholas Negroponte em1995, o mundo hoje é digital.

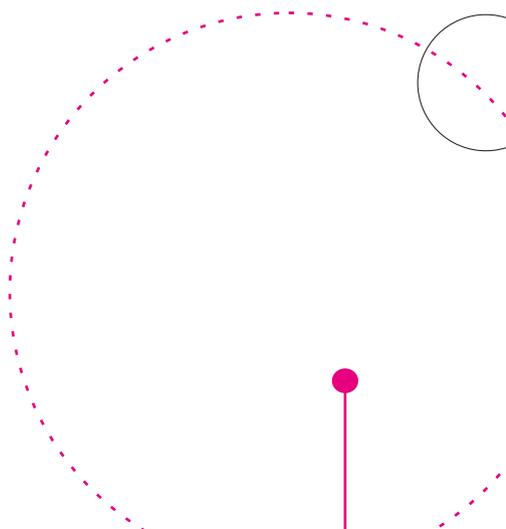
Para os gregos a curiosidade é a base dos alicerces da sabedoria e esta só se satisfaz por meio do diálogo e da interrogação. Graças à viagem dos *bits*, nos vemos submersos numa espécie de diálogo universal. Conectadas segundo interesses comuns, no espaço virtual as pessoas podem contribuir e obter informação. Dispositivos móveis dão acesso à web. Redes como, Facebook, Twitter, YouTube, Google Earth, Google Books, entre outros geram formas de interação. Para Alonso[2] e Arébalos (2008:12), a *internet* e o uso da *web* tem criado uma "meritocraria informática", na qual, a informação mais acessada,é, consequentemente, mais visível e facilmente encontrada. Os países da AméricaLatina não são diferentes de muitos países do mundo que estão comprometidos com a criação e uso de uma nova infraestrutura informática que garante um efeito direto sobre o comércio nacional e internacional.
Hoje os produtos e as práticas introduzidas na cultura escrita contemporânea pelas novas tecnologias têm mudado as regras e as modalidadesdo processo, através dos quais, um texto escrito é composto, registrado, transmitido e conservado, além da própria natureza do texto, reduzido a *bits* acrescido de som e imagem transita por uma tela.

Provocando mudanças, também no campo da cultural e editorial, assim como nas formas de registrar e conservar oescrito; da materialidade a virtualidade, da duração a fugacidade, com importantesmudanças no modo de conceber as práticas e os processos de transmissão do saber.

O objetivo da minha dissertação de mestrado que tem como resultado a publicação de 3 livros - : ***1-O livro e a revolução das mídias***; ***2- A materialidade do livro: do impresso à hipermídia e 3-A indústria editorial: da galáxia de Gutenberg ao universe digital*** - foi realizar uma descrição analítica, buscando identificar as consequências desses fenômenos tecnológicos na leitura e no mercado editorial de livros, e, principalmente, suas influências sobre as categorias do sistema literário e da cadeia produtiva do livro: produtor e consumidor do texto, discurso literárioentendido como produto, editoras e condutas de mercado. Delineando os impactosda integração das novas tecnologias da informação e da comunicação, tanto nos modos de ler e de escrever, como na apropriação dos saberes.

Para explicar a evolução da internet apresentaremos no livro, cinco paradigmas históricos – baseados no artigo de Alonso e Arébalos (2008) "*Cómo llégaron los usuarios a vivir en la red*" – é possível visualizar a evoluçãoda figura do usuário que começou nula, passou por diferentes estágios e hoje temo mundo digital totalmente incorporado ao seu cotidiano. No segundo livro, vemos no século XX – que se iniciou com o êxito do cinema nas primeiras décadas finaliza com o êxito do computador nas últimas – é marcado pela transição de uma cultura

que se baseiava no papel a outra cujo suporte é a tela. Em seguida tratamos dos novos suportes, como aparelhos como o *iPad* e *Kindle* estão reinventando o modo como lemos, ao transformar o papel em bits. E no terceiro livro, encerramos com dados da economia do Mercado, que percorre o negócio do livro da Gálaxia de Gutenberg a edição 2.0. Lembrando que essa pesquisa foi concluída no ano 2010. Para constituir esse panorama que pretende ser mais reflexivo do que crítico, recorremos autores como, Roger Chartier, Frèderic Barbier, Pierre Lévy, George Landow, Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser, Pierre Bourdieu entre outros. Que a leitura seja suave e a reflexão profunda, para nós que atuamos no mercado editorial e para os mais jovens, que pretendem adentar esse universo que é o livro.

1

O Livro e a Revolução das Mídias

“Dos diversos instrumentos utilizados pelo homem, o mais espetacular é sem dúvida o livro. Os demais são extensões de seu corpo. O microscópio, o telescópio, são extensãode sua visão: o telefone é a extensão de sua voz; em seguida, temos o arado e a espada, extensões de seu braço. O livro, porém, é outra coisa: o livro é uma extensão da memóriae da imaginação.” (Jorge Luís Borges).

O livro é o meio mais antigo para armazenar, recuperar e transmitir conhecimentos. Junto com outros meios mais modernos, como o cinema e ocomputador, segue sendo a principal ferramenta para dar expressão à imaginação, ao relato de histórias. Gravada na memória humana, como um desenho – na pedra, na argila, na cera, ou no papiro – a literatura e os estudos literários têm sido atividades que estão sempre estreitamente vinculadas ao desenvolvimento tecnológico – desde o códice (ao transformar o formato do livro em páginas como o conhecemos hoje), ou já guardada eletronicamente com um simples toque.

A produção e a distribuição da palavra escrita, da literatura, são inconcebíveis sem essessuportes materiais, e a cultura, sem esses meios. O que, segundo a pesquisadora Karin Littau (2008) indica que a comunicação literária implica uma convergência entre o fisiológico, o material e o tecnológico.

La relación del lector con un libro también es una relación entre dos cuerpos: uno hecho de papel y tinta; el otro, de carne y hueso. En otras palabras, el libro tiene un cuerpo, lo que se hace evidente incluso en expresiones tales como notas el pie y encabezamientos, pero también lo tiene el lector (LITTAU, 2008:18)

Hoje, é possível afirmar que boa parte do que foi escrito ao longo da história da humanidade só tem perdurado porque ficou inscrita em superfícies duradouras ou foi copiada para gerações posteriores. Entretanto, para Littau (2008:20), a leitura é algo muito mais etéreo.

Ainda que sua história também perdure em registros escritos como, notas de leitura, notas escritas nas margens, diários, autobiografias, obras críticas, textos literários etc; são fontes em que se pode recorrer para uma visão das práticas de leitura de distintas épocas. Diferentespesquisas da História do Livro têm-nos indicado muito sobre: quem lê, o que lê, quando lê, onde lê e por que o faz.

Podemos dizer que nos tempos modernos tivemos três inovações tecnológicas que redefiniram a relação sociedade x palavra escrita, e, assim, modificaram o nosso entendimento: a invenção da imprensa, a invenção do cinema e a invenção do computador em meados do século XX. A imprensa possibilitou um aumento na produção de livros, criou um numeroso público leitor e foi fundamental no surgimento do gênero novelístico. Em muitos casos, o cinema concorreu com a novela como forma principal de entretenimento massivo e despertava a suspeita de que podia existir um futuro sem livros. O computador e a internet nos prometem novos âmbitos para ficção, também suscita o temor do "fim do livro".

Entre o surgimento da linguagem e o da escrita, acredita-se se se passaram um intervalos de cerca de 1400 gerações. Agora, no intervalo de vida de uma mesma geração, cerca de vinteanos, novos paradigmas tecnológicos são inventados e reinventados para a "escrita". A cada três segundos um computador é vendido no Brasil. Enquanto o número de máquinas aumenta, difundem-se o uso, 3 em cada 4 brasileiros tem acesso à internet, o que representa 134 milhões de brasileiros em 2020. Além dos diversos programas de inclusão digital e computadores mais baratos que facilitam o acesso, a pesquisa revela que os *smartphones* contribuírampara esse crescimento. Segundo a Agência Brasil de

notícias, em relação à frequência de uso, 90% relataram acessar todos os dias, 7% pelo menos uma vez por semana e 2% pelo menos uma vez por mês.Os recursos mais utilizados são o envio de mensagens por Whatsapp, Skype ou Facebook Messenger (92%), redes sociais como Faccebook ou Snapchat (76%) chamadas de vídeo por Skype ou Whatsapp (73%), acesso a serviços de governo eletrônico (68%), envio de *e-mails* (58%), comprar por comércio eletrônico (39%) e participação de listas e fóruns (11%).

A reflexão sobre o que nos ocorreu anteriormente, o que então foram as tecnologias novas, incluindo o modo em que cada uma delas deu forma à produção literária da nossa cultura, permite que busquemos uma conexão entre os efeitos dos antigos meios sobre seus consumidores e os efeitos dos novos meios sobre seus usuários. O que esta investigação sugere, além disso, é que a maneira como as pessoas leem, inclusive a experiência mesma da leitura, depende das tecnologias utilizadas para registrar a palavra escrita. As tecnologias dos meiosnão só estão mudando nossa relação com a escrita e a leitura, como também a nossa percepção de mundo e, talvez, estejam modificando, até, a mesma percepção, como insinuam os teóricos dos novos meios.

O surgimento do computador e da internet fez aparecer questões ligadas às publicações impressas, talvez ainda mais do que quando as novas tecnologias ainda não existiam. As adaptações e os ajustes que o rádio, a tevê, os jornais impressos e outras mídias fazem para sobreviver, as influências que um meio de comunicação sofre de outro são estudados por vários pesquisadores do mundo. Considerando que o computador é uma inovação tecnológica recente, levantamos questões sobre o quanto essa inovação afeta a nossa maneira de escrever, ler e até de pensar.

2

O mapa de uma revolução: Inovações e Concorrências

A internet faz renascer o sonho de universalidade no qual toda a humanidade participa do intercâmbio de ideias. Entretanto, suscita também a angústia de ver desaparecer a cultura do livro. Qual é o futuro do livro? Desde o *boom* da internet nos anos 90 a pergunta tem sido uma constante. Roger Chatier (1999) lembra-nos que muitas revoluções, dentre as quais a de Gutenberg, vividas como ameaças. Refletir sobre a aventura do livro é, em definitivo examinar a tensão fundamental que existe e atravessa o mundo contemporâneo que vive entre a afirmação das particularidades e o desejo do universal.

Para Fréderic Barbier (2008), o século XX pode ser considerado, primeiramente, para o impresso, o tempo das concorrências e da entrada nos sistemas de comunicação e de informação cada vez mais complexos e integrados.

Desde a metade do século XIX, com efeito, novas técnicas começaram a se desenvolver, implicando progressivamente o campo da comunicação: a patente do telégrafo é estabelecida desde 1837, mas a técnica somente se impõe nos anos 1850. O telégrafo é o primeiro dos instrumentos de comunicação que visa à instantaneidade: pela primeira vez (com exceção do telégrafo Chappe), a rapidez da transmissão das notícias não tem ligação direta com a rapidez de circulação do homem. O telégrafo é seguido pelo telefone (aproximadamente 1880) e, no final do século, pelo rádio (1895). A fotografia, surgida na década de 1830 e que resultará, 1895, na imagem animada (patente do cinematógrafo). Aprende-se a conservar e a reproduzir os sons, graças ao fonógrafo (1877).

Em um primeiro momento, é retomada a onda de inovações, e o prazos de difusão podem ser importantes: a televisão é inventada em 1923,

o gravador em 1935, a fotocopia em 1938 (embora tenha tornado-se usual somente 20 anos mais tarde). A Segunda Guerra Mundial favoreceu o desenvolvimento das técnicas de radiodifusão (as ondas ultracurtas), surge também o computador, que funciona sobre uma acumulação gigantesca de dados reduzidos em códigos binários (sim/não, branco/negro, 0/1). O compilador Hopper, em 1951, propõe uma primeira interface entre a linguagem do especialista em informática e máquina. (Barbier, 2008:441).

A segunda onda é essa, a da sociedade da informática, na qual, ainda estamos mergulhados. Iniciada no pós-guerra, a miniaturização está engajada na invenção do transistor e do circuito integrado, que permitem a criação do microprocessador em 1971, e do primeiro microcomputador, em 1973. Essa tendência seguiu, permitindo a fabricação de c*hips* cada vez mais potentes, baixando o custo de produção e revertendo proveito ao desenvolvimento dos*softwares*. Lembremos da passagem das fichas perfuradas às fitas magnéticas, depois aos disquetes (1970) e aos diferentes suportes e memórias ópticas (anos 1980).

A transmissão de dados é igualmente revolucionada, primeiro pelo lançamento dos satélites de telecomunicações (*Intelsat* é criado em 1964*)*, que fornecem à telecomunicação e à televisão uma cobertura mundial, depois pela utilização da fibra óptica. Essa estrutura técnica e econômica é caracterizada, no primeiro momento, pelo *hardware*, o material mais caro, depois, pelo *software*, a parte crescente mais significativa do valor aberto. A Microsoft, associando o *Windows* (sistema operacional presente em 95% do parque mundial

dos microcomputadores) ao microprocessador *Pentium* fabricado pela *Intel*, domina ainda hoje, o mercado de computadores domésticos. Essa miniaturização permitiu disponibilizar, nas máquinas, capacidades de memória e de tratamento dos dados suficientes para tornar útil a conexão com um computador central mais potente. Isso possibilitou o funcionamento em rede de um parque de computadores conectados entre si, com a capacidade de estocagem, tratamento e transmissão de dados em massa e com velocidade, autorizando volumes de trocas até entãoimpossíveis.

O início e o avanço deu-se a partir internet de 1993, ao mesmo tempo, a generalização dos usos da informática, se traduz pela integração crescente de diferentes técnicas e de diferentes mídias, sobretudo com a reprodução da imageme do som (fotografia ou som digital, etc.). Multimídia, é o termo usado para designar o suporte que guarda os dados nas suas três formas, o texto escrito, a imagem e o som. A expansão das diferentes mídias ligadas à informática desenvolveu-se no nível dos utilizadores: conectados à internet, hoje não só os computadores – menores e mais portáteis – e os aparelhos de telefonia móvel podem recebem o rádio e a televisão.

Entramos, desde os anos 1980, numa terceira fase, a sociedade *on-line*, dominada por três fenômenos principais: a ligação *on-line*, a interconexão das máquinas e dos usuários (*internet*); a integração das técnicas e dos setores por meio da digitalização; e a generalização dos usos da informática em todos os domínios da vida em sociedade. Nos últimos anos, o protagonista absoluto da internet é o usuário. Você e eu. Somos nós que produzimos e consumimos conteúdo (texto, fotos, áudios,

vídeos, *links* etc.) e nos unimos a outras pessoas para compartilhar informações ou fazer novos amigos. Somos nós que opinamos, hierarquizamos, classificamos e geramos audiência aos centros de serviço que, em conjunto, formam a chamada *web 2.0.* Além dos avanços técnicos, a principal diferença desta "nova internet" para a anterior (chamada 1.0) é que agora cada um de nós é parte fundamental da informação. Na *web 2.0*, o usuário abandona seu papel passivo frente aos conteúdos e se lança na rede para colaborar e compartilhar ele mesmo.

As comunidades e a interação dentro das chamadas Redes Sociais resultaram em uma mudança completa de paradigma, refletida na imprensa, quando, em dezembro de 2006, a revista norte-americana *Time* escolheu o usuário da internet ("you") para a sua tradicional coluna "Personagem do ano". A "nova era" ficava, naquele momento, oficializada nos grandes meios, ainda que, emrigor, houvesse começado vários anos antes.

Os protestos no Irã, a campanha presidencial americana de Barack Obama no ano de 2008, a abertura de capital do Google e o surgimento de sites inovadores, como Twitter, Facebook e Wikipedia, estão entre os "*dez momentos mais influentes*" da internet na última década. Segundo o diretor-executivo do Webby Awards – um reconhecido prêmio de excelência na internet – DavidMichel, a lista englobando "*uma década dominada pela internet*" tem como objetivo ressaltar o caráter da rede mundial como "*catalisador da mudança não apenas em todos os aspectos da nossa vida cotidiana, mas em tudo, do comércio e das comunicações à política e à cultura*". Desde 1996, o "Oscar da web[1]" é destinado a diversas iniciativas presentes na internet, como sites,

anúncios interativos, vídeos e filmes *on-line*. Para Michel, "*o tema recorrente entre todosos marcos da nossa lista é a capacidade da internet de deixar para trás sistemas antigos e colocar mais poderes nas mãos das pessoas comuns*".

Entre as maiores façanhas da grande rede nesta década, esteve o desafio às mídias tradicionais; com 20 mil artigos em 18 línguas só no seu primeiro ano, o prêmio considerou que o lançamento da enciclopédia digital Wikipedia "*simbolizou o poder da internet de levar pessoas que não se conhecem em diversas partes do globo a colaborar em projetos grandes e pequenos*". O prêmio destacou ainda a capacidade do antigo Napster, um programa de compartilhamento de música fechado em 2001, de "*abrir as portas*" para esse tipo de prática – uma "*inovação que mudou para sempre a maneira como obtemos e experimentamos música e vídeo*", disseram os organizadores. O avanço da tecnologia de transmissão de dados em banda-larga possibilitou o advento do vídeo na internet, uma "revolução" que "*remodelou tudo, da cultura pop à política*".

Nesse campo, o prêmio destaca o uso das mídias sociais tanto no caso da campanha presidencial americana de 2008 quanto nos protestos contra as eleições iranianas no mesmo ano. No primeiro caso, afirmam que "*a internet alterou a forma de fazer política presidencial tanto quanto a televisão havia feito há 40 anos, durante a disputa Kennedy/Nixon*". No segundo caso, os organizadores indicaram a "*impossibilidade de se censurar o Twitter*", um serviço de microblogging descentralizado, que acabou se tornando uma das principais fontes de informação para o mundo exterior do que ocorria dentro do Irã, por exemplo.

O Webby Awards também destacou a expansão do *site* de relacionamentosFacebook, que colocou a chamada “mídia social” no centro das atenções. Por fim, a lista inclui o lançamento do iPhone em 2007. “Na próxima década, estima-se que um bilhão de usuários virá para a internet pela primeira vez através de serviços móveis”, diz o Webby. Tomamos esse exemplo para demonstrar que a revolução no conteúdo gerado pelos usuários está influenciando progressivamente a sociedade global. Consideramos esses fenômenos a chave para entender asregras do jogo e o analisaremos em profundidade nos tópicos seguintes.

2.1 Do receptor ao usuário

Para explicar a evolução da internet, apresentaremos cinco paradigmas históricos, a evolução da figura do usuário em torno da internet e do desenvolvimento de novas plataformas tecnológicas. À medida que foram surgindo novas possibilidades, como as pessoas foram adquirindo novas capacidades e graus de interação que o levaram a incorporar a rede em sua vida cotidiana. Para Lemos (2008), na entrada

do século XXI, os “fenômenos tecnológicos e a sociedades não podem ser analisados unilateralmente”. Compreender as particularidades, complexidades ou mesmo a essência do fenômeno técnico, bem como seu papel na história da humanidade, não é um exercício fácil. Hoje, talvez mais do que em outros momentos, a influência da tecnologia nas sociedades ocidentais tem um lugar capital dentre as questões que emergem como prioritárias na contemporaneidade.

2.1.1 Primeiro paradigma (1985 - 1992) Os usuários só leem

Em 1972, Vinton Cerf, conhecido como o “pai” da internet, e Bob Kahn haviam encontrado uma maneira em que as redes do Departamento de Defesa pudessem ser utilizadas para enviar informação. Eles projetaram um conjunto de protocolos, hoje, conhecidos como **TCP/IP**, que são a base da internet: uma rede de redes feita de computadores e cabos, na qual podemos distribuir conteúdo digital ao mundo todo.

Apesar de nas décadas de 1960 e 1970 terem surgido os primeiros ensaios técnicos e teóricos na *web*, somente na década de 1990 – quando o britânico Tim Berners-Lee começa a trabalhar com o

hipertexto para compartilhar entre oscientistas do CERN (Organização Europeia de Investigação Nuclear) – é criado o que hoje conhecemos como “ciberespaço”, a *world wide web (www)*, que, em geral, confunde-se com a internet propriamente dita (Trejo Delarbre, 1996:56 in Vouillamoz, 2000). São na verdade termos muito distintos: a WWW é uma espécie de universo paralelo, um espaço abstrato de informação, onde encontramos documentos, sons e vídeos, e a conexão se dá por vínculos de hipertexto. Por outro lado, a internet é a infraestrura na qual se apoia a *Web* e trata-se de um conjunto descentralizado de redes de comunicação interconectadas, por isso nos referimos a ela como a Rede (Trejo Delarbre, 1996:55 in Vouillamoz,2000).

O primeiro site *web* publicado foi o info.cern.ch, em agosto de 1991, e ali se explicava o funcionamento da WWW. Desde aquele momento, começaram a subir diversos documentos, e a busca dos mesmos apresentava-se como um problema. Pouco a pouco foram surgindo buscadores cada vez mais sofisticados. No princípio, utilizavam-se os diretórios com uma lista dos títulos das páginas disponíveis. Em 1994, foi criada a WebCrawler[2] para rastrear textos por temas.

Depois disso, acelerou-se o negócio vinculado à tecnologia, companhias como IBM e Dell, entre outros fabricantes, viram uma década mais tarde os milhares de computadores que existiam em 1980 transformarem-se em um grande parque de PCs com mais de cem milhões. No início dos anos 1990, padronizaram-se os protocolos TCPQ/IP e foi, então, que Berners-Lee criou o primeiro sistema de comunicação entre um servidor e o cliente, começando a internet (*World Wide Web*). Pouco depois, em 1993, unificou-se a linguagem *web* graças ao *Hypertext*

Markup Language (HTML), que atualmente ainda é usado. Ainda nos anos 1990, Marc Andreesen, um estudante de 22 anos da Universidade de Illinois, EUA, lançou o navegador *Mosaic*, o qual permitia navegar na *web* usando *windows*, o sistema operacional da *Microsoft*, em um ambiente multimídia com imagens de design gráfico. Poucos meses depois, Andreesen fundaria o navegador Netscape, aquele que foi o primeiro passo da exploração da *web* comercial.

Na América Latina, o fenômeno recém começava a se manifestar e o fazia de maneira desigual. Países como Uruguai, Chile, México e Brasil foram os primeiros a habilitar o acesso à internet, seguidos pela Argentina. A penetração da internet era menor que 1%, porém, pouco a pouco saltaria do âmbito acadêmico para se espalhar pela sociedade. No Brasil, o surgimento da internet deu-se em 1988. Oscar Sala, professor da Universidade de São Paulo (USP) e conselheiro da Fundação de Amparo à Pesquisa no Estado de São Paulo (Fapesp), desenvolveu a ideia de estabelecer contato com instituições de outros países para compartilhar dados por meio de uma rede de computadores. O primeiro passo havia sido dado. Foram necessários, porém, sete anos para que os ministérios das Comunicações e da Ciência e Tecnologia autorizassem seu uso comercial no país.

Em um primeiro momento, o usuário buscava provar se havia informação suficiente circulando na rede e tentava comprovar sua veracidade. Uma vez alçadas as provas, lia o encontrado, estabelecendo uma relação similar a do livro (unidirecional e passiva). A tecnologia necessária para interação ainda não estava ao alcance dos usuários. Nesse momento, a informação era apresentada de forma bruta e com

baixo grau de relevância. Na maioria das vezes, o conteúdo encontrado não era necessariamente o buscado, implicando muito esforço para quem não estava familiarizado com a tecnologia, isso tudo somado a uma velocidade de transferência extremamente lenta comparada aos parâmetros atuais.

Nesse paradigma, a experiência que os usuários tinham em internet era muito generalizada e impessoal, a interação do usuário era praticamente nula. O ciberespaço ainda não estava preparado, mas já existiam pessoas interagindo com liberdade. Tim Barners-Lee refere-se àquele momento como: *"Originalmente la idea de la Red era que fuera algo bidirecional para que yo contribuyera, pero durante la última época no fue así ís"*[3].

2.1.2

Segundo paradigma (1993 - 1996) Os usuários leem e fazem algo mais

À medida que o usuário foi consolidando sua confiança na veracidade e novalor da informação, começou a incorporar a internet em sua vida. A interação deixou de ser nula e adquiriu uma dimensão que qualificamos como básica. O usuário podia fazer três coisas: buscar a informação relevante, reconhecer o que queria e, através de plataformas como *Doom*[4] e *Amazon*, adquirir sua primeira identidade.

Dois anos depois de ter criado o Mosaic, Marc Andreessen lançaria o Netscape. Em 1994, foi criado o *Web-Crawler*, porém o primeiro buscador foi *Lycos*, que se manteve como líder até março de 1995, quando Jerry Yang e David Filo criaram o *site* de busca *Yahoo!*, um dos mais acessados do mundo. Em agostodo mesmo ano, a *Microsoft* criaria o navegador *Explorer*, que levaria alguns anos para ter seu uso popularizado. Todos eles contribuíram com o aumento dos índices de relevância das buscas.

A rede inicia a era dos *banners*. Nesse contexto, nasceu o *e-commerce* de livros com o *Amazon*[5], em 1994, com mais de 200.000 títulos disponíveis para pedidos via *e-mail*. Em julho de 1995, o *site* vendia o seu primeiro livro e, no intervalo de um mês, estava enviando para 45 países.

No Brasil, foi apenas em 1993 que ocorreu a primeira conexão de 64 kbps à longa distância, estabelecida entre São Paulo e Porto Alegre. Em 1994, estudantes da USP criaram centenas de páginas na internet. O ano de 1995 foi um marco. Os ministérios das Comunicações e da Ciência e Tecnologia criaram, por portaria, a figura do provedor de acesso privado à internet e liberaram a operação comercial. No ano seguinte, muitos provedores começaram a vender assinaturas de acesso à rede. Nessa época, o Brasil tinha cem mil usuários e lançava o seu primeiro jornal na internet, o Jornal do Brasil. Gilberto Gil lança a canção *Pela Internet*.

Durante esse período, manifestou-se outro fenômeno que vale a pena analisar, o surgimento dos jogos *on-line*. O termo é frequentemente utilizado para se referir aos jogos eletrônicos ou *video game* via internet, independente da plataforma. Pode se tratar de jogo *multiplayer* – com muitos jogadores ao mesmo tempo – ou jogos baixados da *web* e que se executam no navegador. Neles, um jogador com um computador ou

video game conectado à rede pode jogar com outros sem que ambos precisem estar no mesmo ambiente. Sem sair de casa, o jogador pode desafiar adversários que estejam em outros lugares do país ou até do mundo. Tudo em tempo real, como se estivessem lado a lado.

Podemos dizer que os jogos eletrônicos mantêm uma relação particular com a tecnologia e as ciências sociais que refletem o saber humano e as práticas sociais contemporâneas e seu desenvolvimento. Nesse período, manifestaram o avanço crescente até uma maior interação entre os usuários e uma troca na personalidade do jogador, o qual se deslocou da terceira para a primeira pessoa; e assim se realizou a subjetividade.

Nessa ocasião, a informação começou a se reproduzir de maneira vertiginosa, porque o usuário confirmava em seu cotidiano que, efetivamente, era possível encontrar informação útil, e, assim, aumentaram as publicações no âmbito acadêmico e corporativo. A experiência na internet começava a abandonar o modo de leitura para adquirir níveis incipientes de interação, no qual o usuário passa a comprar e a se comunicar na rede.

2.1.3 Terceiro paradigma (1997 - 2000) A interatividade

Este paradigma iniciou-se, em 1997, com o site número um milhão, o qual coincidiu com o surgimento das companhias denominadas “pontocom”, a banda larga e a consolidação da Google e Yahoo! como buscadores.

À medida que a internet evolui, a informação ultrapassa o conceito de conteúdo ou publicidade e o *peer*[6] começa a viver a e-xperiência[7] em sua plenitude. Em comunidades como, por exemplo, Yeyeye[8], Starmedia[9], Terra[10], os usuários adquirem novas ferramentas e novas liberdades. Os *chats*, ICQ e AOL, inauguraram a comunicação em tempo real por meio da mensagem instantânea e permitiram o envio de arquivos, videoconferências e conversas de voz. Mais tarde, com a implementação das plataformas *wikis*, o conceito de tempo real estendeu-se por toda a rede.

Ao finalizar este paradigma no ano 2000, a internet ainda era um meio jovem, e sua introdução definitiva na vida cotidiana das pessoas não demoraria a chegar. Negroponte já havia dito, "*la información a pedido dominará la vida digitalizada*" e sustentava que os usuários pediriam "*de manera inplícita o explícita aquello que queramos, en el momento en que lo queramos.*" Nesse momento, a semente da vida digital já havia sido plantada.

2.1.4 Quarto paradigma (2001 - 2004) A nuvem

Depois de ter superado o tão temido colapso dos sistemas frente ao problema do ano 2000, conhecido como Y2K (Bug do Milênio[11]), a *web* iniciou uma etapa de consolidação. Como não era possível saber a gravidade do assunto, as companhias deviam se preparar para o pior.

Sem se dar conta, essas medidas favoreceram os serviços de e-*commerce*, *e-banking* e as redes sociais que utilizamos hoje.

Nesse período, nasceram as plataformas de publicação aberta de comunicação. Como consequência, a interação do usuário com a *web* seria alta e se manifestaria na blogosfera. Qualquer um poderia publicar sua coluna, *newsletter* ou discurso contando ao mundo seu pensamento sobre qualquer tema e esperar que alguém comentasse. Diante desse meio de expressão, havia uma massa de usuários motivados, dispostos a utilizar essas ferramentas para mostrar ao mundo o que sabia e pensava. Assim nasciam os blogs.

A internet foi deixando de ser um meio alternativo de comunicação e adquiriu um lugar importante na vida das pessoas. As tecnologias de acesso ficaram fáceis, as plataformas mais claras e com ferramentas que possibilitaram ao usuário ser produtor de conteúdo e emissor no processo de comunicação. Uma multidão virtual de *peers* tinha o poder de criar conteúdos. Em janeiro de 2001, Jimbo Wales, com a ajuda de Larry Sanger, iniciou um projeto que faria históriana *web*, a wikipedia[12]. A ideia de uma enciclopédia livre e plurilíngue, baseada na colaboração, foi paradigmática e ilustrou o começo do que se chamaria a democratização da informação.

Segundo Dênis de Moraes (2001)[13], a transmissão imediata e abundante na rede não só delineia modos singulares de produção e consumo de dados, imagens e sons, como propicia um realinhamento nas relações dos indivíduos com os canais de comunicação. Nesse sentido, podemos falar de uma nova distribuição do poder que se acentuaria progressivamente na rede. O esquema de comunicação

na internet elimina a polaridade entre emissores ativos e receptores passivos. E explica que, "*o caráter descentralizado da internet generaliza a circulação de conteúdos sem submissão a estruturas hierárquicas, (...) no ambiente virtual, com um mínimo de competência técnica, os usuários podem atuar como produtores, editores e distribuidores de informações*".

A democratização da informação não teria sido possível sem a participaçãodos *peers*. A revolução tecnológica foi protagonizada por milhares de usuáriosque tomaram o poder de publicar e a fizeram realidade. É por isso que nessa etapa de desenvolvimento da internet consolidou-se a figura do *peer*, e as tecnologias P2P (*Peer-to-Peer* – do inglês: par a par) começaram a manifestar seu poder. A personalidade virtual dos usuários começou a se desenvolver produzindo uma valiosa informação sem que eles percebessem que alguém como eles a estava publicando. A Amazon.com, por exemplo, aumentou o número de suas vendas a partir dos comentários deixados pelos compradores. Para muitos, essas críticas são mais relevantes que as resenhas que costumavam ler nos jornais, porque ao *peer* importa mais a opinião de sua comunidade que a de um jornalista pago.

Outro marco histórico desse período foi o lançamento do iTunes Music Store[14] em abril de 2003. Desde então, os usuários podem comprar e baixar músicas para serem usadas em um número limitado de computadores e ilimitado de iPods. No começo de 2006, foram comprados mais de um bilhão de temas.

2.1.5

Quinto paradigma (2004 - hoje) O usuário é a *web*

O começo deste paradigma coincide com a inauguração do termo *web 2.0*, em 2004, por Tim O´Reilly, em uma conferência para se referir a uma segunda geração na história da *web*, baseada nas comunidades de usuários e em uma gama especial de serviços, como as redes sociais, os blogs, as *wiki* ou as folksonomias[15],que fomentam a colaboração e o rápido intercâmbio de informações.

A partir desse momento, surge uma interação entre os usuários que definimos como extrema; nela, o *peer* já não pode ser concebido fora da rede. Registraram-se trocas significativas no consumo tradicional dos meios, dado que os clientes claramente se "mudaram" de lugar: agora, passam 14 horas por semana *on-line*, o que representa 39% de seu tempo. Diminuíram o consumo de televisãoa 14 horas semanais, de rádio para 5 horas e de jornais e revistas para uma hora[16].

As diferentes redes sociais reúnem milhões de pessoas de todas as partes do mundo. Seus serviços de entretenimento e comunicação também adquiriram a capacidade de mobilizar pessoas em um fato

específico. Desde 2004 até a atualidade, os acontecimentos que se deram na internet são incontáveis. Considera-se que um ano de internet represente uns sete anos de vida pela quantidade de transformações que se pode registrar. Finalmente, os usuários assumem o controle, inclusive até onde vai uma plataforma em si. Por isso, dizemos que o grau de interação é extremo. É o *peer* quem decide qual será a mensagem, como a receberá e quando o fará.

Os blogs, as *wiki* e as redes sociais proporcionam, hoje, ao ser humano a possibilidade de estender sua identidade no mundo *on-line*. Não é por acaso que se fala de vida digital e mundo digital para fazer referência a tudo o que o *peer* fizer nesse âmbito. O usuário passa a fazer parte da plataforma de comunicação e está fundido nela.

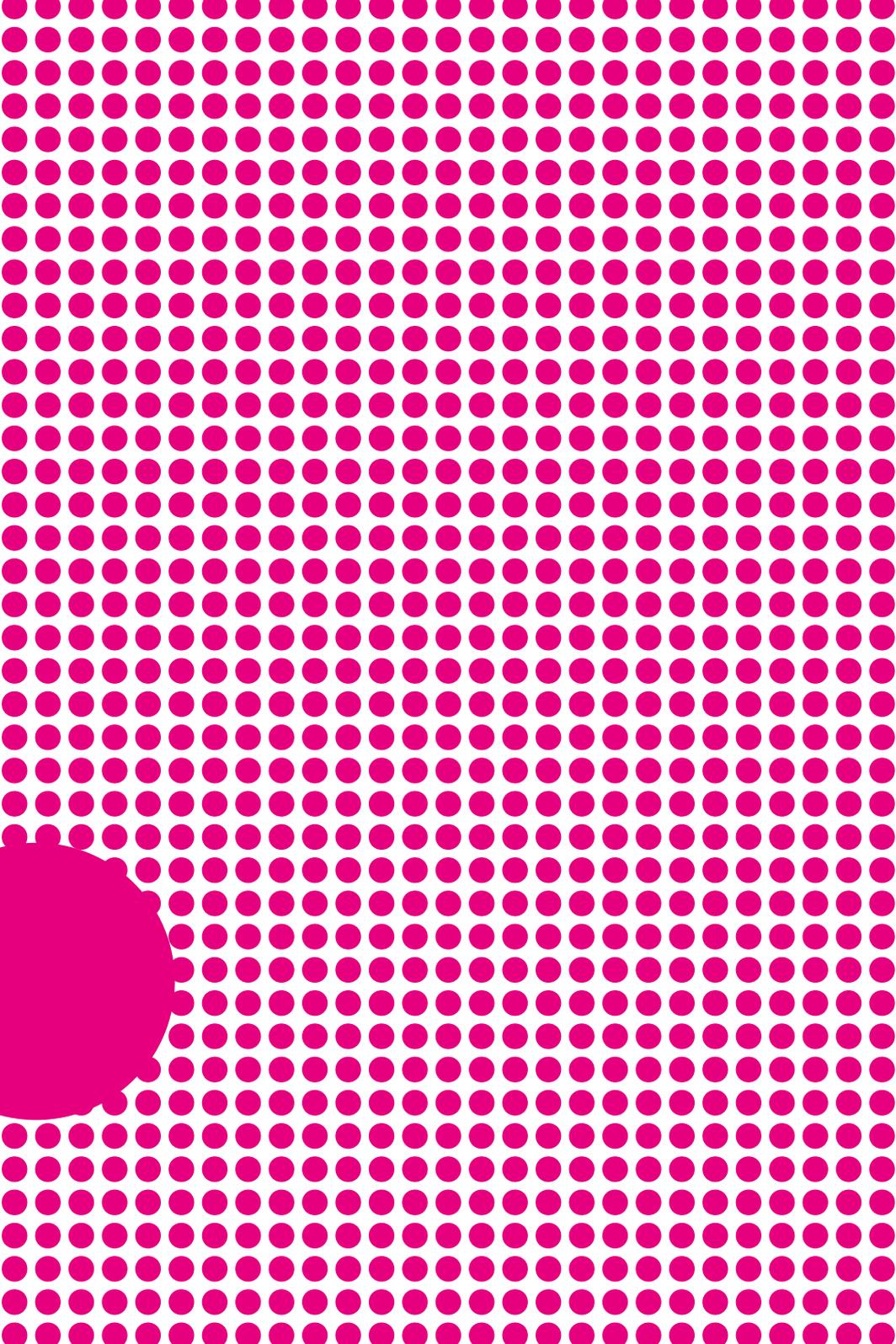
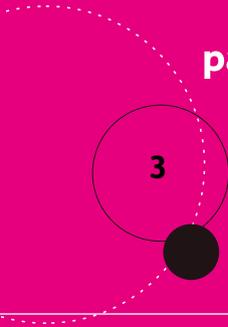
Com o nascimento de cada nova tecnologia, as práticas de uma sociedade mudam, assim como se modificam a maneira de ver o mundo e o entendimento que se pode ter dele. Na rede, o meio já não se remete ao antigo canal de comunicação, o código e o contexto já não se distanciam no ato comunicativo. A mensagem adquire dinâmicas próprias e se constroem de maneira diferente. O*peer* protagoniza a troca de mão das plataformas e abre o jogo para quem quer participar e interatuar com eles.

A frase mcluhiana “o meio é a mensagem”, as críticas sobre o determinismo tecnológico implícito em sua teoria e a importância que trazem perspectivas diferentes a esta análise, nos ajudam a compreender o fenômeno da internet. McLuhan defendia que se entendermos a mensagem só em termos de conteúdo ou informação, deixamos de

lado a capacidade dos meios de modificar o curso e o funcionamento das atividades e as relações humanas. Sua "teoria do meio", como foi batizada pelos acadêmicos da comunicação, ressalta a capacidade que este tem de moldar e organizar uma cultura.

Desse ponto de vista, a mensagem é qualquer transformação que o meio provoca nas sociedades ou nas culturas. Seu significado amplia-se e manifesta o modo como os meios alteram a percepção do mundo com sua irrupção social, a maneira como as novas tecnologias mudam nossas formas de pensar e, ao mesmo tempo, as novas formas de pensar modificam as tecnologias.

Em relação aos meios tradicionais, McLuhan dizia que uma mensagem é configurada pelo meio em que se insere. Dessa maneira, o conteúdo de uma mensagem midiatizada é secundário em relação ao meio, porque o meio tem a capacidade de mudar a forma como pensamos sobre os outros, sobre nós mesmos e sobre o mundo que nos rodeia.

Para McLuhan, as consequências psíquicas e sociais que os meios introduzem nos assuntos humanos constituem sua mensagem primária. Concentrado nas qualidades formais dos meios – mais do que no conteúdo – o autor buscava avaliar seu funcionamento na sociedade. Nesse sentido, diz que "*os meios, ao modificar o ambiente, provocam em nós percepções sensoriais de proporções únicas*". Para o autor, o prolongamento de qualquer sentido modifica nossa maneira de pensar, atuar e perceber o mundo. Então, quando essas proporções mudam, os homens mudam.

Novas teorias para os novos meios?

3

Do que estamos falando quando nos referimos a esses novos meios? Como podemos nomear essas novas formas derivadas da difusão das tecnologias digitais? Como se constrói este objeto que atravessa o nosso objeto de estudo? Segundo Scolari (2008:72), meios interativos, comunicação digital, cibermeios, cibercomunicação ou e-comunicação são alguns dos conceitos utilizados nos últimos anos.

Os novos meios colocam em xeque os velhos modelos das teorias da comunicação de massas, já não bastavam *feedback*, as novas formas que foram assumindo a comunicação reforçaram a ideia de que os processos de recepção são sempre conflitivos e ao mesmo tempo negociados. Nas textualidades digitais fica mais claro como o leitor/usuário participa da construção de sentido do texto junto com o autor/programador (Scolari, 2004).

Para Scolari (2008:120) A necessidade de se construir novos modelos teóricos no mundo da comunicação é anterior a chegada da cultura digital. Desde os anos 70 e 80, dos estudos culturais – com sua reivindicação das táticas de resistência dos receptores (Hall, 1980; Morley, 1996) – e das correntes latinoamericanas que davam um salto dos meios para as mediações para descobrir os limites onde o massivo se encontra e confunde com o popular (Martín Barbero, 1987). A reação de muitos investigados dos meios digitais foi quase instintiva, já que até então aplicavam as velhas teorias ao novos meios.

Cada vez que aparece uma nova tecnologia, essa é questionada pela sociedade e suas instituições; pesquisadores, como Lister (2003), por exemplo, sustentam que o novo dos novos meios é em parte real, já que esses não existiam antes, porém levar em consideração essas mudanças

não implica abrir mão da história, porque nela há muitos momentos de novidade. É importante não perder de vista a relatividade do conceito *new media* e considerar que, dentro de alguns anos, os blogs, por exemplo, que hoje se apresentam em primeira posição nas novas formas de comunicação digital serão considerados velhos meios.

> *Temos visto uma série de encontros onde as tradições teóricas estabelecidas, com seus marcos conceituais, se aplicaram mais ou menos diretamente a novos dispositivos digitais, a seus usuários e as suas influências. Esta tarefa tem sido importante e necessária. Mais além de suas limitações a longo prazo, se tem demonstrado a variedade e complexidade do domínio digital e a necessidade de ir além do imediato e pouco sofisticado desses enfoques (Liestol et. al., 2003:1).*

Esta aplicação do velho ao novo também tem seus limites, alguns investigadores analisaram o mesmo movimento, porém de uma outra perspectiva, essa, menos otimista. Para Landow(2003), cada inovação tecnológica tende a ser (mal)interpretada em termos de velhas tecnologias

> *Enfatizar a continuidade pode nos deixar cegos frente as possibilidades e benifícios de uma inovação. Sim, é mais fácil compreender um carro como uma carruagem sem cavalos ou ver os computadores pessoais como uma máquina de escrever. Porém nossa tendência a colocar o vinho novo em velhos garrafas, tão comum nas primeiras fases de uma inovação tecnológica tem um custo elevado: pode tornar-se invisível elementos diferenciados e podemos conceitualizar fenômenos novos de maneira apropriada (Landow, 2003:35)*

Bolter (2003:22) sustenta que a crítica cultural atual – com sua rejeição ao formalismo presente no pós-estruturalismo e sua abordagem aos estudos culturais e o pós-modernismo – tem condicionado a interpretação dos novos meios digitais. Quando os críticos dos estudos

culturais trazem uma abordagem sobre os meios digitais, muitas vezes a fazem seguindo o mesmo modelo baseado na "produção hegemônica e no "consumo resistente". Buscam exemplos de formas de novos meios que possam ser caracterizados como os meios massivos, porque se encontram comodos nesse modelo de difusão. Entretanto, esses novos meios não são necessariamente meios massivos.

O século XX marca a transição de uma cultura que se baseava no papel a outra cujo suporte é a tela. Assim, como o livro impresso possibilitou transformações na transmissão, divulgação e consumo de textos, as novas tecnologias digitais – que permitem acessar um material em qualquer parte do mundo, recuperá-lo, editá-lo e publicá-lo – modificam o modo de circulação da informação e a própria comunicação. Da mesma forma, as imagens móveis tiveram como resultado novas formas de entretenimento, como o cinema, e abriram novos caminhos para a educação através da televisão; hoje em dia, o computador e a internet estão mudando nossa maneira de nos entreter e de aprender, e têm levantado questões potencialmente polêmicas. Por exemplo, os objetos materiais determinam os hábitos de leitura? A tecnologia tem efeitos sobre os hábitos culturais, como a leitura, a escrita e o pensamento?

Os especialistas em meios têm traçado uma linha divisória entre o computador como artefato que "manipula símbolos" e o computador como artefato que "manipula percepção". O computador enquanto artefato que manipula símbolos pode ser considerado como uma tecnologia que continua a tradição do rolo de papiro, do códice e do livro impresso. Já enquanto artefato que manipula a percepção prolonga a tradição da televisão, do cinema, da fotografia e também da pintura figurativa. (Bolter,1996 in Littau, 2008:94).

A revolução digital é apenas uma parte de uma série de profundas mudanças que estão transformando não só o mundo da edição, mas as indústrias criativas em geral. A palavra revolução pode ser controversa, confusa, suscetível de diversas definições. As tecnologias de informação oferecem novos meios e oportunidades de trabalhar, aprender, comunicar novas formas de entretenimentoe de estabelecer relações comerciais; diante disso, encontramos os defensores dessas mudanças defendendo-as como revolucionárias, enquanto outros argumentam que são evolutivas e que tanto os indivíduos como as organizações acabarão por incorporar as tecnologias de rede nas suas práticas como incorporaram outras mídias e tecnologias anteriores. Alguns meios interativos como os blogs estão arrastando mais gente até a produção de conteúdos que qualquer outro meio da história da humanidade.

Vemos duas vertentes investigativas, a continuidade crítica frente a descontinuidade acrítica clara na metáfora marítima de Lister (2003:4) “os críticos estão submersos tão profundamente que não veem as ondas. Enquanto que os utópicos acríticos estão tão centrados na crista da onda que não podem ver o oceano de qual esta faz parte”. O debate sobre a possível morte do livro e as nefastas consequencias da digitalização começa a tomar forma este período, assim como o grande relato digital de pensadores tecnofuturistas como Negroponte (1995) e a metáfora da nova fronteira digital.

Para Scolari, a rede como fronteira invoca o mito do Far West e a colonização de um território hostil, onde porém todos teriam sua oportunidade para ennriquer. No clássico *Across the Eletronic Frontier,* Kapor e Barlow (1990)descrevem a *web* como um lugar a conquistar:

O ciberespaço é uma zona de fronteira, habitada por uns poucos técnicos que podem tolerar a austeridade de suas selvagens interfaces, protocolos de comunicação incompatíveis, barricadas dos sistemas proprietários, ambiguidades culturais e legais, e uma falta generalizada de mapas ou metáforas de utilidade. (cit. por Scolari, 2008).

Um estudo baseado nas análises de artigos publicados nos principais jornais estadunidenses, Bryant e Miron (2004 in Scolari, 2008), descrevem em poucas palavras os desafios que se apresentam às teorias da comunicação no século XXI:

• Os meios tradicionais estão sofrendo uma transformação em uma escala de forma e expressão que se pode resumir em um conceito de *convergência*.

• O modelo clássico dos meios massivos (de um para muitos) vem sendo substituído por novas formas reticulares e interativas de comunicação (de muitos para muitos).

• As condutas dos poderes econômicos que controlam os meios levam a progressivo desentendimento das funções sociais dos mesmos.

Na última década, numerosos autores vêm construindo, ou ao menos delineando, uma teoria dos novos meios. Pesquisadores como Negroponte (1995) e Bolter e Grusin (2000) têm recuperado as ideias de McLuhan e as aplicado às novas formas de comunicação digital. Podemos dizer que estes teóricos tem aplicado as velhas teorias a um novo objeto científico, os meios digitais e, de maneira mais ampla, a sociedade digital. Ou seja, tanto a concepção crítica como na acrítics existem encontros com tradição teórica dos *mass media*.

Alguns pesquisadores britânicos envolvidos nos estudos culturais propõem algumas características pertinentes para definir os novos

meios (Lister et al., 2003 in Scolari, 2008:77): o digital, a interatividade, a virtualidade, a dispersão, a hipertextualidade. Manovich (2001 in Scolari, 2008) considera que a representação digital, a variabilidade e a transcodificação são suas características mais importantes. O ciberfilósofo canadense *De Kerkhove* (1997 in Scolari, 2008) aposta na hipertextualidade, na interatividade, na virtualidade e na conexão. Entretanto, uma boa parte dos investigadores não deixa de evidenciar a convergência dos meios e das linguagens que conduz à multimídia, a qual, somada à *interação* em um ambiente estruturado em rede, converte-se em hipermedialidade e assim poderíamos seguir.

De acordo com Carlos Scolari (2008:78), se filtramos as diferentes propostas teóricas destes e outros investigadores, deparamo-nos com várias características que tendem a se repetir uma e outra vez. As novas formas de comunicação diferenciam-se das tradicionais devido às seguintes características:

- Transformação tecnológica (digitalização)
- Configuração de muitos a muitos (reticularidade)
- Estruturas textuais não sequenciais (muldimidialidade)
- Participação ativa dos usuários (interatividade)

Se nos centrarmos no processo produtivo e na matéria-prima das novas formas, o conceito chave é *digitalização*; se considerarmos o conteúdo (multimídia) e o suporte tecnológico (redes) do processo, a noção que o distingue é hipermídia. Já o processo de recepção dos conteúdos, a palavra é interatividade. A digitalização, esse processo que reduz os textos em uma massa de *bits* que pode ser fragmentada, manipulada e distribuída, é o que permite a hipermidialidade e a

interatividade. Para Scolari (2008), essa confusão semântica deve ser contextualizada cada vez que se pretende construir um novo território de investigação, o semântico é uma parte necessária desse processo. Esse caos que rodeia a definição do nosso objeto de estudo pode ser de grande utilidade para redesenharmos os limites desse território e identificar possíveis interlocutores. Entretanto, os conceitos de novos meios e novas tecnologias são os mais frágeisde todos. O que hoje é novo amanhã será antigo e na semana que vem, arqueologia tecnológica. Portanto, trataremos de reduzir o uso desses conceitos em nosso discurso.

É fato que nos encontramos em um momento em que a emersão e a expansão das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação e, particularmente da internet, levou à afluência de formas que desafiam e suplementam o livro impresso. As categorias por meio das quais temos nos relacionado com a cultura escrita alteram-se visivelmente. A edição tradicional está sofrendo uma modificação radical com os novos meios de produção e geraçãode conteúdo digital. Suas ferramentas geram novas formas de criar, difundir, comercializar e consumir conteúdos, simultânea e conjuntamente, estimulando um novo tipo de edição.

O leitor, no mundo digital, encontra uma situação bem diferente da que caracterizava o mundo do impresso. Tal como aconteceu no momento da invenção da prensa de caracteres móveis, verifica-se um esforço de compreensão de novo *medium* e quais as formas de articulação com os modos de comunicação anteriores. Os livros estão inseridos em contextos sociais de vários tipos e sua utilização está ligada a instituições e a conjuntos de práticas sociais.

Os livros são simples objetos que podem ser prontamente substituídos por modos tecnologicamente mais eficientes na distribuição de conteúdos, pois estão ligados a formas de vida e a práticas sociais que mudam lenta e gradualmente. E, por isso, se quisermos entender como estão se transformando as relações entre as formas impressas e eletrônicas de conteúdo, faz-se necessário refletir não apenas as inovações tecnológicas, mas igualmente as formas de vida e práticas sociais em que esses conteúdos estão inseridos e são utilizados.

3.1 o hipertexto

Pierre Lévy(1997), o filósofo das "tecnologias da inteligência" já no inicio dos anos 1990 plantava sua leitura da cibercultura nas pesquisas brasileiras. Seguido do "historiador do livro e das práticas de leitura", Roger Chartier, vastamente traduzido no Brasil. Chartier e Lévy, representam uma corrente européia de estudos sobre hipertexto, mais preocupada com a "morte do livro ou dos meios tradicionais de registro da informação e da escrita. George e David Bolter, ainda hoje pouco traduzidos no Brasil, fazem parte de uma corrente norte-americana, que investe na tecnologia e em novas mídias. Além desses, traça-se uma história das ideias sobre o hipertexto a partir de Vannevar Bush e Theodore Nelson, considerados "criadores"do modelo de texto para ambientes digitais. Marshall McLuhan, um dos mais importantes teóricos da Comunicação Social, foi relido sob novas lentes. Tais pensadores trafegam pelos modelos de mente, leitura e tecnologia.

O prefixo *hiper* significa *acima de*, *sobre*. Foi usado na Física, no início do século XX, para descrever o hiperespaço, no sentido matemático de um espaço elevado a n dimensões. Da mesma forma, que o termo foi empregado para se falar de um espaço não acessível aos nossos sentidos, outros termos como hipercubo e hipertexto também ganharam esse sentido, de não serem acessíveis diretamente à nossa percepção, por terem n dimensões. Desta forma, hipertexto, seria um texto multidimensional.

O termo hipertexto foi criado por Ted Nelson para denominar um conjunto de *nós* conectados por *links*, os quais permitem a escrita e leitura de forma não-linear. Esses nós também podem ser chamados de *lexias*, blocos de conteúdo, mensagens ou documentos. De forma geral, atualmente, quando falamos de hipertexto, falamos que é a forma de texto que mais se aproxima do pensamento. Mas isso, porque o próprio hipertexto, como o conhecemos hoje, foi projetado para que funcionasse de maneira idêntica ao pensamento. Não foi algo acidental.

O termo, cunhado por Nelson, foi ideia herdada de Vannevar Bush, que em seu artigo "*As We May Think*", descreveu uma máquina-biblioteca, denominada "*Memex*" (abreviação de *Memory Extender*), que organizasse melhor o conhecimento humano, e que para tal, funcionara do mesmo modo que o pensamento no tratamento das ideias. A grande diferença entre o texto tradicional e o hipertexto seria o mecanismo de seleção entre os diversos blocos de mensagens: "A mente humana não trabalha por indexação, e sim por associação". O hipertexto, então, refletiria o modo como o pensamento humano opera. Ou seja, de forma não-linear e associativa.

Referimo-nos como hipertexto, porém, ao texto que é escrito (e não somente lido) de forma não-linear e que permite um número maior de associações realizadas pelo leitor/usuário. Estas associações, diferentemente, dos outros textos (“tradicionais”), levam o usuário a lexias que usam do mesmo espaço (o ciberespaço). No texto tradicional, uma lexia poderia levar o leitor a realizar uma associação com outra lexia (uma cena de um filme levar o espectador a ler um livro), porém esta segunda encontra-se em outro lugar. Já um hiperlink existente em um documento hipertextual leva a outro documento hipertextual sem que, para isso, o usuário precise abandonar este espaço.

Esses “nexos” são um modo de ligar um texto a outro, podendo ser parte dele mesmo (mais a frente ou mais atrás) ou um texto externo. Essa técnica é aplicado também na literatura, mas talvez sua versão mais “popular” esteja na internet com os chamados hiperlinks, que ligam uma página da internet à outra. Outra variante bastante aplicada é a hipermídia ou mídias sobrepostas, que é a ligação entre mídias diferentes: imagens, textos, vídeos, som, hiperlinks e hipertextos.

Esse novo tipo de texto foi considerado revolucionário, pois, segundo Landow (1995), não há um início ou um fim demarcado, tornando o texto não- linear e não-sequencial, uma vez que quem escolhe por onde começar e terminar é o próprio leitor. Essa possibilidade, potencializada pelas ferramentas da internet, dá ao leitor a condição de reatividade, uma vez que é ele quem “faz” o texto final, indo de nó em nó de acordo com sua experiência de vida e seus interesses específicos. O fim, para o leitor, é quando ele encerra a leitura. O início (para o leitor, pelo menos) é por onde ele começou a leitura,

independentemente se for ou não por onde o autor começou a escrever o texto.

Landow (1995) afirma que:

“El hipertexto fragmenta, dispersa o atomiza el texto de dos maneras afines. Primero, suprimiendo la linealidad de lo impreso, libera pasajes individuales de un único principio ordenador: la secuencia, y amenaza con transformar el texto en un caos. Y, luego, destruye la noción de texto unitario y permanente. El considerar el texto ‘entero’ en términos de sus componentes produce la primera forma de fragmentación; el considerarlo en función de sus diferentes lecturas y versiones produce la segunda.” (Landow, 1955: 77)

Isso muda a relação de “hierarquia” entre o leitor e o autor existente na mídia impressa, onde o escritor indicava o caminho, e o leitor seguia sua linearidade: *“El hipertexto, que crea un lector activo y hasta entrometido, contribuye a la consumación de esta convergencia entre ambas actividades; pero, al hacerlo, invade las prerrogativas del escritor, quitándole algunas para otorgárselas al lector*”. (Landow, 1995:95)

O hipertexto é um modo de escrita no qual a intenção do autor é que os leitores escolham a sua própria seqüência ou que ela seja determinada pelas reações do leitor as questões postas pelo autor. Ao leitor é dado certo número de opções quanto à maneira de continuar. Podemos dizer que a poética do hipertexto é fundamentalmente a poética da leitura.

A leitura, para Lévy, *“consiste em hierarquizar, selecionar, esquematizar, construir uma semântica e integrar ideias adquiridas a uma memória; então as técnicas digitais de hipertextualização e de navegação constituem de fato uma espécie de virtualização técnica ou de*

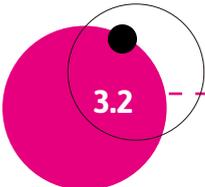
exteriorização dos processos e leitura" (Lévy, 1996:49-50). Com essa citação, apesar da longa discussão do autor em tantas obras, a ideia mais melhor formulada de que o hipertexto seja um a "tecnologia da inteligência", um modo de exteriorizar o que se passa na mente enquanto ela opera com textos, ou seja, o hipertexto seria um modelo de como se lê ou de como a mente funciona para algumas atividades. Nessa mesma linha, textos são objetos de escrita e de leitura intersemióticos, relacionados a imagens, sons, cores, palavras, animação e o suporte onde estão realizados.

Pierre Lévy descreve o hipertexto como um modelo de funcionamento da mente em rede e fora da tela, embora em sua citação mais conhecida e disseminada considere o hipertexto a realização de uma arquitetura textual informática.

O hipertexto: objeto da informática ou do papel? Roger Chartier (2002:9) apresenta em seus livros maneiras de se pensar o hipertexto e o computador com novos gestos de leitura e escrita. Para ele, enciclopédias e outras organizações textuais já eram hipertextos. Sob a perspectiva da história de longa duração, o autor traça parâmetros comparativos através de uma linha do tempo precisa. Para ele "entre as lamentações nostálgicas e os entusiasmos ingênuos suscitados pelas novas tecnologias, a perspectiva histórica pode traçar um caminho mais sensato, por ser mais bem informado". Para Chatier, aborda o hipertexto como um dos artefatos de ler e de escrever, sempre considerado dentro de uma longa história de extinções e inovações, concomitâncias e continuidades.

Na visão de Chartier (1998:92), "a transformação das formas e dos dispositivos através dos quais um texto é proposto pode criar novos

públicos e novos usos", ou, "passando do códex à tela, o mesmo texto não é mais o mesmo, e isso porque os novos dispositivos formais que propõe a seu leitor modificam as suas condições de recepção e compreensão". Para ele, "apenas preservando a inteligência da cultura do códex poderemos gozar a felicidade extravagante prometida pela tela."

Os pesquisadores americanos George P. Landow, Michel Joyce, J. David Bolter e Stuart Moulthrop, entre outros, têm defendido certa polaridade entre leitores de material impresso (mais passivo) e leitores de material digital (mais agressivo). Para esses pesquisadores, o hipertexto envolve principalmente elementos como a não-linearidade e a maior interligação entre textos. Além disso, as possibilidades de caminhos e sentidos múltiplos, construídos pelo usuário à medida que opta por determinados links e não por outros, e a participação dos usuários na edição do texto ajustam a nova textualidade ao que se quer considerar como uma revolução.

3.2 Interatividade

A interatividade é maior quando uma pessoa consegue conversar com outra através de chats e demais canais de comunicação. Assim, ele é um meio de "passagem de informação", como um telefone, em que há pouca interatividade e que só existe porque há uma pessoa do outro lado para interagir. Por outro lado, Primo(2007) explica que:

"A tão conhecida fórmula 'emissor X mensagem X meio X receptor' acaba sendo atualizada no seguinte modelo: 'webdesigner X site X internet X usuário'. Os termos são outros, foram 'modernizados', mas trata-se da mesma e caduca epistemologia. A diferença é que se destaca que não apenas se recebe o que o pólo emissor transmite, mas também se pode buscar a informação que se quer. O novo modelo, então, seria: 'webdesigner X site X internet Y usuário'. Essa seria a fórmula da chamada 'interatividade'." (Primo, 2007: 11)

O usuário pode interagir com o computador, mas não necessariamente o computador interagiria com o usuário. A influência pode ser mútua ou não, mas deve necessariamente ter ação do usuário. Muitos pesquisadores tentam diferenciar interatividade de interação, entretanto, entendemos que interatividade é a forma e qualidade da interação. Um clique do mouse em um ícone é uma interação com a interface gráfica e com o computador, porém possui baixa interatividade como o usuário, diferente de um de um jogo. Entendemos que não há interação quando não a resposta a estímulos, quando estática, nula e sem opção de escolha.

Jens Jensen (1999), em *Interactivity – tracking a new concept in media and communication studies*, contribui para a questão distinguindo com mais precisão os termos interação e interatividade. Em relação ao conceito de interação, Jensen adverte para a necessidade de entendimento do mesmo em três modos distintos:

1) Diz respeito a um significado que emerge da sociologia, sendo aplicado como inter-relação social. Nessa acepção, para haver interação tem de haver negociação de sentidos e compartilhamento recíproco de contexto entre humanos.

2) O termo é aplicado no campo comunicacional, no qual parece existir uma certa dubiedade em sua aplicação, sendo que a principal modificação em relação ao uso sociológico do termo se daria em relação a uma percepção que incluiria a troca de informações entre homem e máquina, enquanto, no primeiro, a concepção de interação se limita às trocas de informações entre humanos. Embora persista a ideia de negociação nas mesmas bases do conceito anterior, a ela se somaria uma instância cibernética, tratando a máquina também como agente participante da negociação.

3) Advém do campo da informática, no qual a expressão é percebida necessariamente como uma ação recíproca entre homem e máquina, desconsiderando a instância entre humanos. Por conseguinte, a mensagem atinge o outro por meio de uma máquina. Nesse campo, é fortalecida sobremaneira a ideia de comunicação mediada por máquinas, concentrando-se não na concepção de troca, mas, sim, de controle do homem sobre a máquina.

Em seguida, o autor apresenta uma tríplice forma de análise desse conceito de interatividade:

1) A percepção de interatividade como protótipo, baseando-se na suposição da existência de uma relação "face a face" entre os agentes, como ponto de orientação para o julgamento da existência ou não de um aspecto interativo. Para essa matriz de pensamento, podemos tomar o telefone como exemplo, ou seja, um canal capaz de produzir, em sistema de fluxo contínuo, a troca simultânea de conteúdos;

2) A interatividade como critério, ou seja, partindo da ideia rígida, fortemente marcada por um determinismo tecnológico, de um traço

específico a ser preenchido, reduzindo a noção de interatividade a um suporte material, à capacidade de fisicamente atuar junto de uma máquina;

3) Baseando-se na ideia de que o conceito deve ser pensado em termos de gradação, articulando ambas as matrizes anteriormente citadas (atividade cognitiva e física), simultaneamente. Para essa matriz, poderiam ser identificadas gradações dos canais que iriam dos menos interativos (como o livro impresso e os filmes, nos quais prevalece a interatividade cognitiva) aos altamente interativos (como as conferências por computador, nas quais atividade cognitiva e física são igual e intensamente demandadas). Jensen (1999) entende ser esta última matriz a preferencial para ser utilizada como ideal para as formas de trocas informacionais, parecendo-lhe mais flexível ao articular aspectos das duas anteriores.

Após definir o modo tríplice dos sistemas interativos, concluindo que a interatividade deveria ser pensada como contínuo, por graduações, Jensen (1999: 160-187) propõe as seguintes formas de compreensão:

a) **Interatividade transmissional**: expressaria a habilidade potencial de um canal em permitir escolhas pelo usuário a partir de fluxos contínuos de transmissão, como se dá, por exemplo, no caso da televisão a cabo;

b) **Interatividade consultacional**: trata-se da habilidade potencial de um canal em permitir escolhas através de fluxos de informação bidirecionais, ou seja, de fluxos selecionados a partir da requisição do usuário, como, por exemplo, os mecanismos de busca de um *site*;

c) **Interatividade conversacional**: a habilidade de um canal para aceitar o livre *input* do usuário, como ocorre, por exemplo, em uma videoconferência;

d) **Interatividade registracional**: representaria a habilidade do canal para registrar informações e responder ao leitor-usuário, com ou sem sua autorização, servindo como exemplo os mecanismos de inteligência artificial de alguns *softwares* em mapear os padrões do leitor-usuário adaptando os conteúdos a estes padrões registrados, como, por exemplo, nos jogos eletrônicos.

O uso desses paradigmas estabelecidos por Jensen contribui como ferramenta para a melhor compreensão dos desafios que se impõem ao pensar criticamente a interatividade em meios eletrônicos como parte da complexidade dos textos neles produzidos. Servem-nos, ainda, como ferramentas para a compreensão das diferentes demandas dos novos leitores em relação aos textos produzidos e distribuídos nesses novos canais.

Assim, podemos dizer que o texto eletrônico será interativo à medida que o leitor obtém acesso à sua estrutura com ela interagindo – no sentido comunicacional exposto por Jensen. Aqui podemos também fazer uma referência ao pensamento de Gadamer (1997:180) ao afirmar que todo jogar subentende um ser jogado, ou seja, em um sistema interativo, entre o autor e o leitor, estabelece- se uma mediação viabilizada pelo formato eletrônico (o jogo literário), sob o qual uma rede de possibilidades pré-programadas gerencia a mobilidade e continuidade do texto, jogando com o jogador. Gadamer (1997) complementa tal ideia advertindo, "*para que seja um jogo, pode até não ser necessário que haja um outro jogando, mas é preciso que sempre haja ali um outro com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contra-lance ao lance do jogador*".

3.2

Multimidialidade: Mediação e Remediação tecnológica

Quando os computadores pessoais ganharam monitores coloridos e caixas de som, uma mistura de meios foi possível, a chamada multimídia. No começo o termo era usado apenas para designar o acesso a vídeos, imagens, texto e som no mesmo aparelho (no caso, o computador). Porém esse conceito é vago e pode ser usado até para meios como a televisão, por exemplo. A multimidialidade no computador deve ser entendida como uma sobreposição de mídias feita com uso de hipermídia aliada ao controle do usuário e interatividade do mesmo.

Salaverría (2001:387) diz que multimidialidade é "[...] uma integração sincrônica e unitária de conteúdos expressos em diversos códigos, principalmente mediante textos sons e imagens". Além disso, pode-se afirmar que ainda há o uso de animações, hiperlinks, hipermídias, vídeos, menus e botões, de forma sincrônica e sinérgica, dentro de apenas um aplicativo. A principal diferença entre mídias justapostas e multimídias reside exatamente na sincronia e sinergia dos elementos. Nas mídias justapostas pode-se ter acesso a um elemento de cada vez (no máximo dois elementos por vez).

O surgimento de um novo meio raramente tem causado o desaparecimento de outros meios já existentes, mais do que falar de extinção é conveniente apontar visão teórica até os processos de

*remediação (*Bolter e Grusin, 2000 in Scolari, 2008:105) ou *contaminação entre interfaces* (Scolari, 2004 in Scolari, 2008). Jay David Bolter, um dos pioneiros das teorias hipertextuais, tem desenvolvido junto com Richard Grusin o termo *remediação*. Essa ideia localiza-se no centro de uma teoria de matizes mcluhanianos que pretende identificar algumas das chaves da contaminação entre velhos e novos meios.

Para esses investigadores, a ***re-mediação*** consiste na "representação de um meio dentro de outro meio" (Bolter e Grusin, 2000 in Scolari, 2008:105) e é similar ao que Scolari chama de convergência, porém com outro nome. Com essa noção, pretende-se dar conta da operação de transferência de conteúdos para outros suportes, operação de "translação-tradução-conversão" (Allègre, 2000:63 in Furtado: 2006) para novas mídias. Em outras palavras, a teoria de Bolter e Grusin é inspirada nos postulados de Mcluhan, em especial o que expressa que "o conteúdo de um meio sempre é outro meio", que o conteúdo de qualquer *meio* é sempre outro *meio*. O que, segundo Furtado (2006:95), Bolter e Grusin consideram que, com essa afirmação, McLuhan não estava pensando apenas no simples *repurposing*, mas em um fenômeno mais complexo que ocorre quando um meio é ele mesmo incorporado ou representado em outro meio. A remediação é justamente essa representação de um meio em outro e significa a lógica formal pela qual as novas mídias recriam anteriores formas midiáticas. Essa é a característica definidora das novas mídias digitais e apresenta uma dupla lógica da nossa cultura que quer simultaneamente multiplicar as suas mídias e apagar qualquer traço de mediação: idealmente, gostaria de apagar as suas mídias no próprio ato de os multiplicar (Bolter e Grusin, 1999:45 in Furtado:2006).

O trabalho desses investigadores nos permite interpretar os processos que está vivendo o ecossistema cultural – onde se estão acelerando os processos de *remediação* – e, ao mesmo tempo, brinda-nos com uma série de chaves para reescrever a história dos meios ao considerá-la uma sucessão de remediações. Segundo Bolter e Grusin, a *remediação* funda-se em uma dupla lógica: *transparência* e *opacidade*. A *transparência* refere-se à capacidade que tem os meios de desaparecer, de representar diretamente uma realidade, ocultando seu dispositivo, corresponde a um estilo de representação visual cujo objetivo é fazer o observador esquecer a presença do meio (tela, fotografia, cinema etc.) e acreditar que se encontram na presença dos objetos de representação.

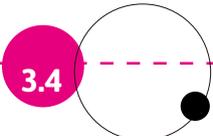
Por outro lado, a *opacidade* é a capacidade de derivar a atenção até o mesmo meio, ou seja, o meio torna-se evidente, a representação visual pretende tornar o meio explícito para o observador, sublinhando sua própria opacidade. Nas mídias de hoje, a prática da hipermediação é evidente no estilo das interfaces das páginas da internet; trata-se de um estilo visual que privilegia a fragmentação, a indeterminação, a heterogeneidade e enfatiza o processo da realização mais do que o objeto acabado. Para esses pesquisadores, *transparência* e *opacidade* vinculam-se a dois desejos humanos, um que busca uma experiência sem mediação e outro que prefere a fascinação do midiático.

O conceito de remediação nos ajuda a entender a complexidade do fenômeno de translação do meio impresso para o meio eletrônico, uma operação cuja complexidade e exigências cognitivas são enormes, essa translação de um meio para outro exige uma reconfiguração

dos conteúdos, uma compreensão renovada da sua natureza e contextualização cultural e das estratégias de leituras previstas. Os conteúdos devem ser reclassificados e reordenados no sistema de conhecimentos com o objetivo de assegurar uma nova eficácia simbólica exigida pelo novo meio.

Este conjunto de teses apresentadas é bastante produtivo, pois consegue oferecer uma resposta coerente e integrada a algumas questões persistentes que se têm condensado na oposição simplista entre o impresso e o digital. Por um lado, afastam posições radicais de ruptura entre as antigas e as novas mídias. Os historiadores do livro mostram-nos como o novo se molda ao antigo e que não há uma técnica para originar uma cultura. Uma mutação "integradora, sem ruptura absoluta", que nos permite o privilégio de "conservar ainda o desejo de a nada renunciar" (Derrida, 1997:39). A primeira tese tem a ver com a ideia de que cada nova tecnologia aniquila as suas antecessoras. À segunda corresponde o argumento de que entre os objetivos das novas tecnologias encontra-se uma justa luta pela liberdade da informação, mas também a rejeição do determinismo tecnológico.

Para Furtado (2006:105), os aspectos técnicos são certamente importantes, mas não devem ocultar o fato de que o desenvolvimento dos meios de comunicação é uma reelaboração do caráter simbólico da vida social, uma reorganização dos meios pelos quais a informação e o conteúdo simbólico são produzidos e transformados no mundo social e uma reestruturação dos meios pelos quais os indivíduos se relacionam entre si.

Hipermidialidade, Cibercultura e Ciberespaço: discutindo conceitos

3.4

O termo hipermídia é aqui entendido como deslocamento do conceito de hipertexto formulado nos anos 1960 por Theodor Nelson, que já se reportava ao texto eletrônico como escrita ramificada que sugere ao usuário/leitor percursos previamente predefinidos, permitindo abertura do texto e, consequentemente, possibilitando a circularidade por parte do sujeito usuário no tocante às estruturas significantes digitais.

Negroponte, no final do século XX, conceitua a hipermídia como:

um desenvolvimento do hipertexto, designando a narrativa com alto grau de interconexão, a informação vinculada. (...) Pense na hipermídia como uma coletânea de mensagens elásticas que podem ser esticadas ou encolhidas de acordo com as ações do leitor. As ideias podem ser abertas ou analisadas com múltiplos níveis de detalhamento. (Negroponte, 1995:66)

Assim, todo ambiente hipermídia, desde a sua estruturação até o acesso interativo de informações, é considerado um modelo semiótico de representação aberta que apresenta interfaces com o usuário e cujo volume de informações produz, paulatinamente, novas referências sígnicas. De certa forma, esse ambiente imita a capacidade cerebral humana de atuar por livre associação, paralelismos e analogias. Os sistemas hipermídia estruturam-se como uma rede semântica de

informações que possibilita compreensões transdisciplinares devido à sua natureza de construção (*on-line* ou *off-line*), sua capacidade plurisígnica, sua estrutura labiríntica em forma de rizoma, a participação do usuário e a leitura sinestésica que mobiliza os sentidos quando dispostos em memórias paralelas ou em rede.

Núria Vouillmoz (2000) define hipermídia como:

Un sistema abierto, sin límites ni márgenes, desde el momento que permite navegar de un nodo a otro en una estructura infinita que no reconoce principio ni fin: como esquema conceptual, es plurisignificativo em tanto que ofrece múltiples recorridos, múltiples accesos y lecturas, de manera que es posible reconocer una cierta analogía entre el modelo hipertextual desarrollado por la informática y el polisemantismo del texto reclamado desde el campo de la literatura. (Vouillamoz, 2000:29)

Pedro Nunes Filho[17] ressalta que os sistemas hipermídia apresentam características dinâmicas em termos de construção significante, disseminação de conhecimentos e produção de sentidos que diferem dos processos midiáticos que precedem os suportes digitais. O principal traço do que podemos denominar hipermídia é a conjunção básica dos três elementos que se associam a outros: imaterialidade, interatividade e velocidade. Isso implica afirmar que os diferentes processos de construção sígnica na esfera digital operam com informações vinculadas, interconexões de narrativas, multiplicidade, instantaneidade e estruturação não linear. A informática, de certa maneira, ao materializar noção de interface, potencializa os sistemas hipermídia enquanto um complexo de produção significante não sequencial ramificado de texto, imagem e som.

Lúcia Santaella em prefácio do livro *Hipermídia: psicanálise e história da cultura*, de Sérgio Bairon e Luis Carlos Petry, destaca que:

> *Além de permitir a mistura de todas as linguagens, textos, imagens, som, mídias e vozes em ambientes multimidiáticos, a digitalização, que está na base da hipermídia, também permite a organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais... O poder definidor da hipermídia está na sua capacidade de armazenar informações e, através da interação do receptor, transmuta-se em incontáveis versões virtuais que vão brotando na medida mesma em que o receptor se coloca em posição de coautor. Isso só é possível devido à estrutura de caráter hiper, não sequencial, multidimensional que dá suporte às infinitas ações de um leitor imersivo. (Bairon, 2000: 8-9).*

A pesquisadora destaca ainda dois aspectos do poder definidor na hipermídia: a hibridização de linguagens e o teor criativo.

Podemos dizer que os sistemas de hipermídia desembocam na construção de um novo espaço, de base virtual, denominado de ciberespaço. Pode ser igualmente dimensionado como um amplo sistema ramificado que opera diretamente com a produção de trocas simbólicas e processos de significação na esfera virtual. Trata-se de um território viscoso e sem fronteiras que incorpora características de outros sistemas de significação (vídeo, cinema, rádio, jornal, livro, pintura, fotografia) e que avança enquanto dispositivo técnico com traço diferencial marcado pela lógica digital.

Nesse sentido, o ciberespaço – cérebro artificial – autorregula-se a partir de programas específicos e interconexões, permitindo o trânsito intenso de múltiplas informações, a produção e a estocagem do conhecimento em seu amplo espectro.

O conceito de ciberespaço pode ser mais bem compreendido à luz do esclarecimento que Pierre Lévy faz a respeito do *virtual* (Lévy, 1996). Segundo ele, o virtual é uma nova modalidade de *ser*, cuja compreensão é facilitada se considerarmos o processo que leva a ele: a *virtualização*.

A tradição filosófica utiliza o par de oposições potência/ato para a reflexão sobre os estados possíveis do ser[18]. Assim, uma semente é uma árvore em potência, que se atualiza no momento em que se transforma em árvore. Lévy, considerando esta análise insuficiente para dar conta da questão da virtualização, passa a utilizar a distinção elaborada por Deleuze entre possível e virtual. O possível associa-se ao real, na medida em que aquele é este sem a existência. A realização, passagem do possível para o real, portanto, não envolve nenhum ato criativo. A diferença entre possível e real reside no plano da lógica, consistindo em um mero quantificador existencial.

O virtual, por outro lado, distingue-se do atual na medida em que, diferentemente do possível, não contém em si o real finalizado, mas, sim, um complexo de possibilidades que, de acordo com as condições e os contextos, irá se *atualizar* de maneiras distintas. O objetivo de Lévy ao fazer essa migração entre o par de conceitos possível x real para a díade virtual x atual é conseguir associar ao processo de atualização o *devir*, com a *interação* entre o atual e o virtual. De acordo com o autor: *"O real assemelha-se ao possível; em troca, o atual em nada se assemelha ao virtual: responde-lhe." (Lévy, 1996: 17)*

O virtual, portanto, não pode ser compreendido como o possível, pois este já está determinado, mas como um "complexo problemático" que dialoga e interage com o atual, transformando-se de acordo com

as peculiaridades de cada contexto. O seu exemplo por excelência é um programa de computador, no que diz respeito à sua interação com um operador humano. Nele, os resultados finais (as atualizações) não estão determinados, pois serão resultado do processo de atualização, efetivado pela interação com a subjetividade do operador.

O ciberespaço pode ser, portanto, considerado uma virtualização da realidade, uma migração do mundo real para um mundo de interações virtuais. A desterritorialização, saída do "agora" e do "isto", é uma das vias régias da virtualização por transformar a coerção do tempo e do espaço em uma variável contingente. Essa migração em direção a um novo espaço-temporalidade estabelece uma realidade social virtual, que, aparentemente, mantendo as mesmas estruturas da sociedade real, não possui, necessariamente, correspondência total com esta, possuindo seus próprios códigos e estruturas.

A emergência da cibercultura provoca uma mudança radical no imaginário humano, transformando a natureza das relações dos homens com a tecnologia e entre si. Pierre Lévy (1995) defende uma inter relação muito próxima entre subjetividade e tecnologia. Esta influencia aquela de forma determinante, na medida em que fornece referenciais que modelam nossa forma de representar e interagir com o mundo. Por meio do conceito de "tecnologia intelectual", Lévy discorre sobre como a tecnologia afeta o registro da memória coletiva social. As noções de tempo e espaço das sociedades humanas são afetadas pelas diferentes formas através das quais este registro é realizado.

Para André Lemos (2008) reconhece a cibercultura deve ser reconhecida como uma manifestação da vitalidade social contemporânea tal como analisa Pierre Lévy:

Não se deve confundir a cibercultura como uma subcultura particular, a cultura de uma ou algumas "tribos". Ao contrário, a cibercultura é a nova forma da cultura. Entramos hoje na cibercultura como penetramos na cultura alfabética há alguns séculos. Entretanto, a cibercultura não é a negação da oralidade ou da escrita, ela é o prolongamento destas; a flor, a germinação (Lévy: 2008 in Lemos, 2008).

O imaginário humano sempre esteve atrelado à tecnologia, sendo que não podemos pensá-la diferenciada da sociedade, como um elemento isolável, mas, sim, considerarmos um mundo permeado pela tecnologia, que influencia as formas de sociabilidade. A partir da perspectiva das tecnologias intelectuais, *Lévy* traça um histórico da humanidade, mostrando de que forma cada uma delas influenciou sua época[19] até chegar à mudança que estamos vivendo hoje em dia: "No caso da informática, a memória encontra-se tão objetivada em dispositivos automáticos, tão separada do corpo dos indivíduos ou dos hábitos coletivos que nos perguntamos se a própria noção de memória ainda é pertinente" (Lévy, 1995: 118).

Ainda inseridos no contexto da linearidade instaurada pela escrita, que determinou os moldes da racionalidade ocidental, vemos emergir, a partir do surgimento dos meios informáticos, uma nova maneira de ver o mundo: "(...) vivemos hoje em dia uma dessas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados" (Lévy, 1995: 17)

Para Nunes (1997), o ciberespaço é o que podemos denominar cibermemória; um espaço de comutações imateriais, da interpenetração

de linguagens, da coletivização de saberes, da ubiquidade, da expansão fragmentada da cultura e mutação dos processos de significação. Metaforicamente, é a nossa memória expandida por meio de mediações técnicas cuja carga de informações se atualiza e potencializa a cada segundo formando uma tapeçaria sígnica de textos que dialogam com outros textos, remetem a outras realidades, interagem com o som e a imagem, formando um tecido imaterial que habitualmente denominamos de hipermídia.

O ciberespaço pode então ser entendido como um espaço dinâmico de informações sígnicas que se enlaçam de maneira recorrente, remetendo-nos infinitamente para novas informações, dada a sua natureza pluritextual. Esse novo ambiente virtual do saber que transforma o próprio saber agrega formas de cooperação flexíveis que resultam em processos de inteligência coletiva vividos na rede.

Pierre Lévy, ao conceituar esse ambiente virtual, afirma que:

> *O ciberespaço, dispositivo de comunicação interativo e comunitário, apresenta-se como um instrumento dessa inteligência coletiva. É assim, por exemplo, que os organismos de formação profissional ou à distância desenvolvem sistemas de aprendizagem cooperativa em rede. (...) Os pesquisadores e estudantes do mundo inteiro trocam ideias, artigos, imagens, experiências ou observações em conferências eletrônicas organizadas de acordo com interesses específicos. (Lévy,1999:29)*

No entanto, ao argumentar sobre a revolução das redes digitais, Pierre Lévy antecipa que "*o crescimento do ciberespaço não determina automaticamente o desenvolvimento da inteligência coletiva, apenas fornece a essa inteligência um ambiente propício.*" (Lévy, 1999:29)

Os autores do ciberespaço, de certa forma, são os próprios usuários, alguns fazem parte de centros de pesquisas e partilham experiências em universidades e grupos da iniciativa privada interessados no desenvolvimento de processos interativos. Nessa perspectiva de análise, Arlindo Machado, em apresentação de *O Labirinto da Hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*, defende que:

Passados os primeiros momentos de euforia com a descoberta das possibilidades das novas máquinas, passado o deslumbre diante da pura novidade técnica da interatividade, é chegada a hora da verdade, quando artistas, criadores, críticos e investigadores em geral (não apenas técnicos de laboratório) deverão propor formas mais orgânicas e novas estruturas normativas mais adequadas às arquiteturas permutativas. (Leão,1999:162)

Seguindo essa linha de raciocínio ponderada por Machado, compreendemos que o ciberespaço – já aqui caracterizado como um ambiente coletivo que estimula o processo de aprendizagem e facilita o processo de produção e disseminação de conhecimentos – necessita de *formas mais orgânicas* que se adéquem às informações de diferentes ordens disponíveis na rede. Trata-se, muitas vezes, da forma e da maneira de como apresentar a informação, levando-se em conta critérios que pouco a pouco vão sendo aprimorados no universo digital e que interferem em nossa cultura. Marília Levacov afirma que as tecnologias digitais "*gestam novas formas de comunicação, de construção e compartilhamento do conhecimento, de classificação da informação, que implicarão em novas maneiras de categorizar o mundo e, provavelmente, em novas etapas cognitivas no desenvolvimento humano.*" (Levacov, 1997)

Considerando as afirmações de Levacov, podemos afirmar a necessidade de implementar cada vez mais no ciberespaço e em ambientes hipermídia *novas formas de comunicação*, de apresentação e reorganização da informação, por exatamente se tratar de um espaço dinâmico onde a dimensão técnica interage com a dimensão cultural, visto que ambas englobam a dimensão social e coletiva da rede. O usuário torna-se cada vez mais exigente, as páginas *webs* e revistas eletrônicas necessitam sincronizar texto imagem e som, possuir estruturas de navegação cada vez mais arrojadas, concepção visual criativa, carregamento de imagens de forma rápida, conteúdos informativos de acordo com a segmentação almejada e segundo princípios editoriais que estabeleçam o traço diferencial entre publicações *on-line* e publicações convencionais em suporte materiais etc.

3.5 Do usuário ativo ao participativo

Para Miller (2004 in Scolari 2008:101), a palavra convergência admite duas declinações: convergência *digital* ou convergência *industrial*.

La primeira hace referencia al processo que aqui hemos llamado digitalización, o sea, la reducción de todos los flujos informativos a una serie de bits. La convergência industrial es, en parte, una consecuencia de la anterior y reenvia a los procesos de confluência/fusion de actividades entre diferentes sujetos economicos.

Outros investigadores distinguem uma maior quantidade de matizes ao conceito de *convergência*. Para Salaverría (*ibid*), a convergência midiática implica quatro dimensões: empresarial, tecnológica, profissional e comunicacional. Entretanto, para ele, o grau de evolução dessas quatro dimensões não é uniforme. Certas dimensões – em particular, a empresarial e a tecnológica – contam com um nível de desenvolvimento avançado, porque foram as primeiras a se inserir e, assim mesmo, porque tem sido mais investido. Com respeito às dimensões profissional e comunicacional, Salaverría (*ibid*) afirma que estas se encontram em um estado embrionário. Existem ainda múltiplas incógnitas e receios sobre o futuro da convergência digital nas empresas de comunicação. Segundo ele, as relações entre os grandes grupos não são tão colaborativas; uma das barreiras da difusão de conteúdos audiovisuais na telefonia móvel tem sido a falta de acordos entre os setores que disputam o mercado: as empresas de telecomunicações, os fabricantes de telefones e os produtores de conteúdo.

Coisas estranhas acontecem quando os usuários começam a fazer parte do processo de *convergência*, a rede de atores envolvidos expande-se e nascem novas dinâmicas. Segundo Scolari (2008), a convergência sonhada como um processo econômico semiótico de fusão de empresas e linguagens termina gerando efeitos colaterais nos lugares menos pensados, como, por exemplo, dentro das redações de jornais ou no consumo cooperativo de bens culturais reproduzidos digitalmente (2008:104).

¿Qué sucede cuando la convergência de lenguajes y medios supera la fase inicial? Las diferentes retóricas abandonan SUS respectivas ventanas em la pantalla y se contaminan entre si. La multimedialidad o la convergencoa retórica dejan de ser algo más que una suma de medios en uma única pantalla: los lenguajes comienzan a interactuar entre si y emergen espacios híbridos que pueden dar origen a nuevas formas de comunicación.

Diante do avanço e da popularização das novas tecnologias, tem sido cada vez mais comum a produção de conteúdos por indivíduos não ligados a grandes meios de comunicação. Segundo os estudos de Jenkins (2008), avanços como esses têm levado o consumidor de informação deste século a ser mais participativo e convergente. Nesse aspecto, uma nova convergência midiática tem surgido, muito mais buscada pelo próprio usuário do que proporcionada por veículos de comunicação.

Sempre houve um usuário ativo. Apesar do que se afirma de maneira geral, a passividade diante da comunicação é impossível – desde a sua forma mais simples até a mais complexa. Receber informação já implica em atividade: ficar parado para ouvir, escolher responder ou não já são ações. A noção de passividade, dessa maneira, talvez possa ser mais bem aplicada ao modo como a mídia vê o seu receptor do que ao contrário. Talvez, por longas décadas, ela conviveu com a passividade do espectador, leitor, ouvinte. Pouco importa: do *dial* de duas opções da primeira TV, passando pelo *tuner* do rádio, até chegar no controle remoto, sempre fomos ativos diante de um ato comunicacional. O essencial é entender que já estamos em outra fase, na qual uma das discussões mais importantes é descobrir se somos participativos.

A principal questão levantada por Henry Jenkins em seu trabalho não é exatamente essa mistura de tecnologias – mas o que é anterior a ela e tem proporcionado tais mudanças. Antes de pensá-las, entretanto, o autor lembra-nos que, quando fala de convergência, faz referência "ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam" (Jenkins, 2008). Assim, estudando algo que alcança não apenas as tecnologias ou transformações industriais, mas que pode se referir à cultura, à sociedade.

O discurso de Jenkins é especialmente combativo à ideia de que devemos falar apenas de uma convergência entre os dispositivos. Sua amplitude é maior: o autor está interessado na dinâmica do homem diante desses fatores, dessas novas possibilidades a partir do digital e suas confluências.

Jenkins (2008, p. 27) afirma que, nesta cultura convergente, "toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplos suportes de mídia". É importante percebermos que, especialmente as duas últimas categorias aqui apresentadas, são sinais significativos da mudança de paradigma do polo emissor que temos vivido.

A visão otimista de Jenkins é necessária, se voltarmos a pensar nas diferenças entre ser passivo, ativo e participativo. Entretanto, é inevitável pensar que a lógica de mercado ainda é presente na convergência mista. Afinal, abrir mais *links* é também abrir mais espaços para a audiência

descobrir o conteúdo e assim se tornar público-alvo da publicidade. Todavia, o fluxo continua constante e as conexões podem se desdobrar entre usuários e ainda em outras mídias digitais (Nicolau, 2008). A convergência permite que este objeto cultural, como afirma Manovich (2005, p. 28) sobre o princípio da variabilidade nas novas mídias, possa existir em diferentes estados e em um campo de possibilidades de potencial infinito. As três categorias de convergências midiáticas apresentadas aqui tendem a se desdobrar em subcategorias à medida que estes novos produtores de conteúdo desenvolverem novos usos, linguagens e resignificações.

4 o ambiente comunicacional contemporâneo

Contemporâneo, pós-moderno ou contemporâneo pós-moderno? Segundo Lemos (2008:63), a ideia de pós-modernidade aparece na segunda metade do século XX com o advento da sociedade de consumo e dos *mass media*, associados à queda das grandes ideologias modernas e ideias centrais como história, razão, progresso. A partir daí, os campos políticos, da ciência e da tecnologia, da economia, da moral, da filosofia, da arte, da vida cotidiana, do conhecimento e da comunicação vão sofrer uma modificação radical. Umas das características proeminentes da arte pós-moderna é a quebra de fronteiras entre a alta cultura, a cultura popular ou a de massa, instituindo-se como uma ruptura com a institucionalização oficial da cultura. Os artistas começam a descobrir as possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias a partir do vídeo-arte, da fotografia, dos satélites e dos computadores.

Para Jameson(1987 in Lemos, 2008), a pós-modernidade caracteriza-se por "uma inversão do milenarismo" , a partir de uma perspectiva lacaniana, propõe a ideia de "uma esquizofrenia pós-moderna" . Para Maffesoli(1987 in Lemos, 2008) ela é caracterizada pelo advento de tribos em franca oposição à figura moderna do individualismo. Para dar conta das relações sociais contemporâneas, não podemos falar mais a partir de uma perspectiva individualista, ao contrário, devemos estar atentos aos múltiplos papéis dos sujeitos sociais que configuram-se como define Lemos (2008:67), "estruturas complexas e orgânicas que, sob as variadas formas, recusam-se a reconhecer-se em algum projeto político, em qualquer finalidade ideológica ou utópica". A preocupação é com o aqui e agora, com um presente vivido coletivamente. Podemos falar em mudança de sensibilidades, falas e práticas.

Para Kroker (1988 in Lemos, 2008), este é o momento de implosão e inversão, onde a sensação mítica do primitivo é reconectada à sociedade tecnológica, numa simbiose entre um hiperprimitivismo, expressão de mitologias e um tecnologismo, em direção às tecnologias do virtual, multimídia, ciberespaço, etc). Para Lemos, na pós-modernidade, o sentimento é de compressão do espaço e do tempo, onde o tempo real (imediato) e as redes telemáticas, desterritorializam (desespacializam) a cultura, tendo forte impacto nas estruturas econômicas, sociais, políticas e culturais. O tempo é, assim, um modo de aniquilar o espaço. Este é o ambiente comunicacional da cibercultura.

Para Lemos (2008), as novas tecnologias da informação devem ser consideradas em função da "comunicação bidirecional entre grupos e indivíduos", escapando da difusão centralizada da informação

massiva. Varias tecnologias comprovam a carência da centralidade dos *media* de massa (web 2.0, *Facebook*, comunidades virtuais, *avatares*, *software* social, *instant messenger*). Essas ferramentas são frequentemente tópico de conversa e discussão, seja com entusiasmo seja com receio e descrédito, sobretudo quando se levanta a questão do desenvolvimento social e afetivo das gerações que já as dominam. Nessa discussão, as opiniões dividem-se entre aqueles que veem essa configuração como uma quebra de barreiras físicas e culturais e aqueles que consideram que estamos perante uma superficialização das relações humanas e da relação com o mundo. Em todas essas novas mídias estão embutidas noções de interatividade e de descentralização da informação, como veremos a seguir.

O jornal O GLOBO(2009) pesquisou os diversos tipos de usuários que encontramos:

Colaboradores digitais

São aqueles usuários extremamente ligados à tecnologia e à internet. Quase todos têm banda larga em casa, e mais de 90% têm PC, *laptop* e *smartphone*. Boa parte também possui aparelhos de MP3, e quase todos não dispensam uma câmera digital. Já 70%, em média, contam com filmadoras e/ou gravadores de vídeo digitais. São usuários de internet há muito tempo, cerca de 12 anos na rede.

Conectados ambivalentes

Esses usam bem e-mail, celular e outras tecnologias para se comunicar, mas têm autocrítica. Quando veem televisão ou ouvem música, geralmente o fazem do *laptop* ou do *smartphone*. Entretanto, ao contrário dos colaboradores digitais, eles não gostam de misturar muito essa faceta social com trabalho e sentem-se incomodados quando solicitados nessa hora.

“Telefones sem fio”

Essa categoria de usuários é chamada de *media movers* (algo como “passadores de mídia”), mas são perfeitamente descritos aqui pelo nome do jogo infantil de passar uma informação adiante – telefone sem fio. É o que eles fazem: usam a tecnologia e a internet para buscar todo tipo de informação – notícias, produtos, dicas de saúde, assuntos de disciplinas variadas – e passam para outros internautas. Costumam ter páginas ou blogs próprios e participam de fóruns e listas de discussão, postando imagens com alguma regularidade.

***Hotspots* ambulantes**

São chamados *roving nodes* na pesquisa. É aquele que usa o celular de maneira intensa – não apenas para falar, mas para ver os e-mails, SMS etc. Em casa, continuam *on-line*, verificando as notícias e comprando coisas. São tão bem informados quanto os colaboradores digitais, mas preferem o *smartphone* ao computador e não pensam em criar blogs pessoais ou gerenciar perfis.

Novatos móveis

Os *mobile newbies*, são parecidos com a categoria anterior, só que muito mais atentos ao celular em si que na internet, mesmo que tenham conexão em casa. Na verdade, o celular é sua porta de entrada para a tecnologia da informação, e de cada dez com celulares, só quatro usam a internet. Trata-se de usuários mais jovens, que estão chegando agora, daí a preferência pelos indefectíveis telefones. Até este ponto, a pesquisa americana detectou que 39% dos usuários eram motivados pela mobilidade na tecnologia. Os restantes são muito mais ligados aos computadores.

Veteranos do PC.

Nada de *wireless* demais para essa classe. Eles preferem o tradicional *desktop*, o que não quer dizer que não estejam *on-line*. Parecidos com os *media movers*, são entrincheirados em seus computadores pessoais, de onde leem notícias, pesquisam blogs, aprendem coisas e navegam bastante.

Navegantes sem estresse

Originalmente denominados *drifting surfers*, esses usuários são veteranos da internet – com, geralmente, mais de oito anos de experiência –, mas já aprenderam a se portar no ciberespaço, não se deixando influenciar totalmente. Embora sejam antenados e conectados, têm uma relação bem saudável com a tecnologia.

Sobrecarregados

Nestes tempos em que muito se trabalha e o tempo parece voar, é comum ouvir queixas sobre o gigantesco volume de informações que nos assola todos os dias. A categoria abarca 10% dos usuários ouvidos pelo Pew. Na maioria, são homens e já passaram dos 50 anos. Embora tenham celular e internet, apresentam dificuldade em lidar com a sobrecarga de informação e precisam de ajuda para fazer seus aparelhos funcionarem a contento.

Os indiferentes

São os usuários que não ligam para a tecnologia. Têm celular e internet, mas nãoos usam com frequência, nem para se informar nem para incrementar o contatocom os amigos e a família. Não acreditam que a tecnologia lhes ofereça novoshorizontes. Dez por cento dos adultos ouvidos também apresentaram esse perfil.

Para a turma hiperconectada, pode até ser difícil acreditar que essa categoria existe, mas é preciso lembrar o tamanho da exclusão digital: apenas um quinto da população mundial está conectada à internet. Quatorze por cento dos ouvidos no estudo não têm nem internet nem telefone celular. Alguns até já tiveram, mas desistiram de utilizá-los.

Pensar essa nova forma de comunicação – a interatividade garante ao usuário a possibilidade de interferir nos conteúdos dos programas consumidos, a descentralização é uma exigência das redes digitais, onde o que importa é a troca de informações de todos para todos – exige esforços teóricos consideráveis.

Tudo começou com McLuhan (1967:34). Para o pensador canadense, as mídias modificam nossa visão do mundo. Ele mostrou como a imprensa modificou as formas de nossa experiência do mundo, assim como nossas atitudes mentais e transformou o mundo da cultura oral, da mesma forma como a eletricidade estaria modificando o que ele chama de "*media* do individualismo e do racionalismo". Se a invenção de Gutenberg encorajou o que McLuhan(*op. cit*) chama de "narcose dos sentidos", ou seja, a exacerbação de só uma sensação (visão para a escrita e a imprensa), as novas mídias estão favorecendo o retorno à oralidade e à simultaneidade. Logo, se as tecnologias são prolongamentos de nosso corpo, próteses de nossos sentidos, podemos dizer, a internet é a extensão do nosso sistema nervoso central. (Lemos, 2008).

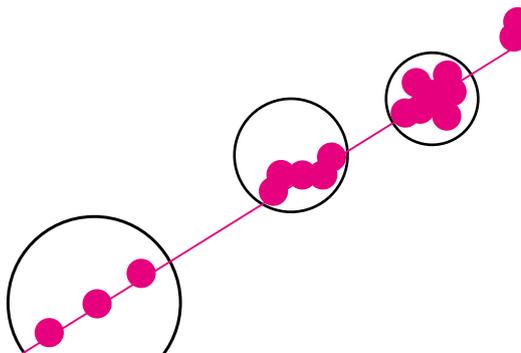
Com o digital, as formas de distribuição da informação são independentes, multimodais, onde a escolha em obter uma informação

sob a forma textual, imagética ou sonora é independente do modo pelo qual ela é transmitida. Nesse sentido as redes eletrônicas constituem uma nova forma de publicação (a eletrônica) onde os computadores podem produzir cópias tão perfeitas quanto o original. A cultura do impresso (do século XV até fins do século XX), separou a a visualidade (a leitura silenciosa) da oralidade (a leitura em voz alta), como a separação do texto da música. Isso caracteriza a prórpia tecnologia da modernidade: homogeneização, padronização e narcose (um só ponto de vista, como na perspectiva renascentista). Como explica McLuhan, *"a homegeneização dos homens e dos objetos vai se tornar o grande objetivo da era de Gutenberg, como fonte de uma riqueza e de um poder que não conheceram nenhuma outra época e nenhuma outra tecnologia"*.

Podemos dizer que a dinâmica social atual do ciberespaço nada mais é que esse desejo de conexão se realizando de forma planetária, a socialidade contemporânea vai produzindo a cibercultura profetizada por McLuhan. A homogeneidade e o individualismo da cultura do impresso cedem, pouco a pouco, lugar à conectividade. Os gigantes da tecnologia, como Google, cedo perceberam que a cibercultura (digital, imediata, multimodal, rizomática) requer a transversalidade, a descentralização, a interatividade. Como afirma Lévy, "ela é universal sem ser totalitária", tratando de fluxos de informação bidirecionais, imediatos e planetários, sem uma homogenização dos sentidos, potencializando vozes e visões diferenciadas (Lévy, 1999). Com o ciberespaço renova-se o grande sonho enciclopédico de, em uma única mídia, armazenar todo o conhecimento da humanidade,

disponível a todos. No entanto, como veremos, essa conectividade generalizada não está isenta de críticas, como as posições de Braudrillard, Lucien e Paul Virilo.

Jean Braudrillard, por sua vez, tem uma visão menos encantada que McLuhan, para ele o ciberespaço só permite simulação de interação e não verdadeiras interações. Para o polêmico pensador francês, as novas mídias aumentam a espiral destruidora e autista da comunicação. Estaríamos diante de uma encefalação eletrônica, onde o real desaparece com a instituição do seusimulacro. No mesmo sentido, para Paul Virilo, as novas tecnologias do tempo real, do ao vivo (*on-line*) estabelecem uma institucionalização do esquecimento, já que elas requerem respostas imediatas, não privilegiando a reflexão, o debate ou mesmo o exercício da memória. Para Lucien Sfez, estaríamos vivendo o ápice da cultura faustiana, que ele prefere chamar de *Sociedade Frankstein*. Sfez, propõe que a comunicação contemporânea está marcada pelo imperativo tecnológico, agora sob a forma de *tecnologias da mente*. Estas reproduzem uma forma simbólica, o tautismo, como repetição e isolamento patológico do mesmo, tornando-se o símbolo da cultura contemporânea.(Lemos, 2008:75-76)

Mais do que deserto do real, a cibercultura está sincronizada com a dinâmica da sociedade contemporânea, podendo mesmo ser, como denomina Lemos (2008), uma cibersocialidade.

5 A cibersocialidade contemporânea

A sociedade contemporânea, imersa num culto à técnica e seus objetos. A cibercultura pela socialidade que nela atua, parece, antes de isolar indivíduos terminais, colocar a tecnologia digital como instrumento de novas formas de socialidade e de vínculos associativos e comunitários. Para Maffesoli (1987 in Lemos, 2008), *“todos os micro-rituais (...) parecem ter esse papel de desvio da técnica de sua função meramente utilitária, de agrupamento de indivíduos em torno de uma atividade comum, de uma paixão compartilhada”.*

Para se entender o surgimento da internet e as transformações que ela exerce sobre vida contemporânea, é necessário que se entenda o que é uma cidade e como ela se transformou durante o curso histórico e a evolução tecnológica. No final do século XIX e início do século XX, surgem as cidades pós-industriais; analisando esse período é possível observar que o universo delas deixou de girar em torno de indústrias e começou a se abrir para o mundo globalizado.

O fluxo de informação tornou-se tão intenso que deixou de ser local e passou a ser global. As cidades também cresceram em espaço físico, e a velocidade das transformações desde então é muito rápida. As formas de interação entre as pessoas adaptaram-se às mudanças e caminharam alinhadas aos avanços tecnológicos – jornal, rádio, televisão e computadores –, e vemos a diminuição dos espaços físicos e um aumento no ritmo de vida, principalmente, nas grandes cidades.

Manuel Castells (2007), em *Sociedade em Rede* defende que nas cidades pós-industriais o tempo não estrutura mais o espaço e, sim, o espaço – não o físico, mas o espaço do fluxo de informações – estrutura o tempo. As sociedades começaram a se organizar em redes, utilizando a internet como principal ferramenta. Segundo Martín Barbero, é nesse ponto que as cidades entraram no novo paradigma informacional, centrado no conceito de fluxos, com três fatores principais: a desespacialização, a descentralização e a desurbanização. Há uma transformação espacial ocorrendo nas sociedades modernas. O espaço torna-se virtual e transforma-se em fluxos de informação. Assim, os lugares tornaram-se equivalentes, fazendo com que haja a desvalorização dos locais tidos como centrais.

Outro fator configura-se pelas transformações no uso das cidades pelos cidadãos. O fluxo e os deslocamentos humanos são feitos dentro do esquema de consumação do trabalho. Assim, as pessoas isolam-se em pequenos espaços privados para fugir do caos urbano. É nesse contexto que surgem as ciber-cidades. Essas não devem ser pensadas como fatos isolados e substitutivos das cidades. Elas são uma extensão, um complemento da vida urbana, um instrumento do fluxo de informações e da interação entre as pessoas. Diminuem as distâncias físicas, promovem o encontro de culturas diferentes e ainda criam uma nova cultura, baseada em toda essa mistura, velocidade e perda dos contatos físicos. Essa dissociação entre as relações físicas e virtuais não pode ser interpretada, no entanto, como provocadora de um esvaziamento das cidades. Na verdade, as relações do ciberespaço permitem às pessoas uma maior liberdade de movimentação, já que não têm mais de ficar presas em escritórios ou bancos, por exemplo.

O que acontece, atualmente, é um certo esvaziamento dos espaços públicos e, consequentemente, uma perda de contato humano, devido à crise do atual modelo urbano. As cidades virtuais não são substitutas das cidades reais. Seus principais objetivos devem ser potencializar as relações entre os cidadãos e ocupar os espaços e restabelecer as práticas sociais perdidas. Considerando que as cidades hoje são globalmente conectadas, mas localmente separadas.

É dentro desse contexto que surge a figura do internauta. A rede de computadores mudou a vida das pessoas e apareceram hábitos próprios do ciberespaço como linguagens e identidades visuais. A internet assemelha-se a umacidade. Existem entradas e saídas. A informação circula como uma pessoa circula pelas ruas. Nela, perde-se até mesmo as identidades normalmente utilizadas no mundo físico. O internauta constrói a sua própria identidade virtual. Torna-se umainformação e navega. Circula pelas salas de bate-papo, ou pelos inúmeros *sites* existentes. Atualiza seu blog e espia o que outras pessoas publicam na rede.

Descobre culturas diferentes de povos distantes, mas não há mais distância. A internet não tem barreiras geográficas. Não existe controle. Descobrem-se novas tecnologias. Burlam-se os direitos autorais. Fazem-se compras. Também não existe desigualdade. Pelo menos não da forma que se está acostumado a observar. Existe apenas velocidade de circulação. As diferenças surgem entre os que conseguem e os que não conseguem acompanhar essa velocidade. A internet surgiu e causa grandes transformações. A falta de controle sobre a rede possibilitou sua expansão de forma muito acelerada, mas essa não foi, no entanto, a

característica que tornou a internet tão atraente. O maior atrativo da rede foi a possibilidade de interação entre o usuário e a informação.

Sherry Turkle (1997:12) traça um mapa temporal das últimas décadas quanto ao modo como temos nos relacionado com o computador e a tecnologia e como pensado a máquina a partir dessa relação, seja no domínio da filosofia, seja na investigação científica, ou mesmo na literatura e no cinema. Abordando temas como a interface dos computadores, a inteligência artificial e os MUDs (*Multi- UsersDomains* – simulações da vida real em que os utilizadores participam criando personagens e interagindo entre si).

A pesquisadora Sherry Turkle entrevistou usuários com diferentes experiências de relacionamento com os computadores, para referir uma "erosão das fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o eu unitário e o eu múltiplo". Assim, o que se passa nos mundos virtuais abrange também a vida *off-line*, até porque, apesar da discussão em torno dos perigos da internet, é importante que a ideia de realidade virtual seja anterior à difusão das redes de comunicação e a ideia de ciberespaço. A participação nos mundos virtuais é apresentada pela autora como uma simulação, que, como pensou Baudrillard (1991), inunda nossas vidas.

A autora defende que as experiências de utilização dos computadores e a fixação da tecnologia no nosso cotidiano permitem que "as pessoas alcancem certa compreensão do pós-modernismo e reconheçam a sua utilidade para retratar certos aspectos da sua experiência tanto *on-line* como *off-line*"(Turkle, 1997:25). E apresenta alguns conceitos que nos ajudará a compreender a nossa relação com a tecnologia:

• De humanos a *cyborgs* - A autora refere-se à utilização do computador pessoal no desenvolvimento e difusão de psicoterapias, que tornou necessária a adaptação dessas teorias à máquina e, como tal, impulsionou um investimento em algumas teorias psicológicas e não em outras. O desenvolvimento dos estudos sobre inteligência artificial baseia-se cada vez mais na ideia de que a máquina comporta uma dimensão de imprevisibilidade, tal como a mente humana que hoje consideramos ser emergente, descentrada e com múltiplas subjetividades. *Humano* e *máquina* situam-se assim lado a lado, sendo cada vez mais subjetiva a diferença que construímos entre ambos.

• Da intimidade com o computador - São diversas as relações de intimidade que estabelecemos com o computador, desde o uso de *softwares* de psicoterapia para tratamento da depressão, que surpreendentemente levaram a que os utilizadores sentissem necessidade de fazer confidências à máquina, até a "personalização" que fazemos das suas interfaces. Queremos estar a sós com o nosso computador pessoal, construindo o seu "conteúdo" e "enfeitando" o nosso espaço virtual. Não pretendemos dominar o funcionamento do computador e procuramos conhecê-lo como conhecemos uma pessoa: descobrimos atalhos, truques, particularidades. Assim, "o objeto físico foi relegado para segundo plano. O objeto psicológico tornou-se o centro das atenções e objeto de elaborações adicionais" afirma Turkle (1997:115). Desse modo, seguimos o pensamento mágico das crianças, para quem os seus brinquedos podem ter personalidade própria. A autora situa o florescimento do mundo da autoajuda e do "faça você mesmo" como um contexto em que o computador se apresenta como um

parceiro ideal na organização do nosso cotidiano. O computador é assim, segundo Turkle, um espelho do nosso *self*.

• Da aproximação e afastamento ao mesmo tempo - Podemos estar fisicamente isolados, desconectados do exterior e, simultaneamente, estabelecer relações significativas com outros usuários que se encontram geograficamente distantes e cujo perfil seria improvável de encontrar entre os nossos amigos “da vida real”. Para outros autores, como a própria Sherry, esse é um sintoma do declínio da profundidade e autenticidade com que experimentamos as emoções. De resto, e como afirma *Bauman* (2005), necessitamos do computador e outras tecnologias para nos ligarmos uns aos outros. Usamos o celular e as mensagens instantâneas para sentirmos que alguém está disponível em qualquer momento e se preocupa conosco. Do mesmo modo, um dos elementos de sedução dos mundos virtuais é que há sempre alguém interessado em interagir conosco.

• Da relação performativa - Nos mundos virtuais, podemos criar personagens que interpretamos e com as quais podemos nos identificar na vida *off-line*. Mantemos uma performance de acordo com essa personagem. Como a autora alerta, essa cultura nos permite pensar na nossa própria identidade como sendo fluida, múltipla e complexa. Para tal, usa como exemplo a possibilidade de adotar um gênero diferente ou ambíguo *on-line*, seja para ampliar as suas possibilidades de atuação ou realizando fantasias que aceitamos que se concretizem apenas em um mundo virtual, entendido como uma suspensão da realidade. Desse modo, a autora retoma a ideia de gênero como performance, categoria última de organização dos corpos dóceis, tal como sugerido por Judith

Butler (2003). Por meio da identidade que usamos na vida *on-line*, podemos pensar na identidade da vida *off-line*.

• Do computador como metáfora - Ao longo das últimas décadas, os computadores deixaram de ser considerados “máquinas de calcular gigantes”, cujas “entranhas” podiam ser analisadas e conhecidas, uma vez que o comportamento era linear, e o seu código de programação obedecia a critérios rígidos e universais, para passarem a ser vistos como objetos opacos, demasiado complexos para serem compreendidos, e cuja manipulação não nos exige que conheçamos o seu funcionamento interno. De modo paralelo, o modo de pensar sobre a sociedade e a nossa filosofia do cotidiano sofre, segundo Turkle, a mesma alteração, deixando de ser viável “analisar coisas complicadas fragmentando-as em partes mais simples, para conhecermos os seus contornos”. Quando pensávamos conhecer “as entranhas do computador”, pensávamos que podíamos conhecer e agir sobre a sociedade. É desse modo que a autora descreve o uso do Macintosh e da sua navegação por janelas como certa sensação de invocação mágica, já que os nossos cliques e a nossa “navegação” sobre a superfície que nos apresenta, baseada em simulações diversas, permite realizar ações sobre as quais não temos sequer de vislumbrar as estruturas internas e modo de funcionamento. Mas é pela mesma razão que muitos usuários sentiram que esse objeto era emblemático da sua perda de poder, já que, e no sentido denunciado por Ivan Illich, apenas alguns especialistas conhecem o funcionamento da máquina.

• Dos diários públicos - A explosão *blogs* pessoais veicula uma nova relação do indivíduo com a reflexividade e a autobiografia, bem como com a autoria de conteúdos. Temos necessidade de existir *on-line* para

termos reconhecimento.

• Dos novos espaços de encenação - A utilização de *software* social (Orkut, Myspace e Facebook são os mais populares) causando grande impacto na estruturação da vida sócioafetiva dos jovens. Esse tipo de *software* convida a uma "apresentação de si" (por meio da seleção de imagens, criação de redes de amigos, descrições sobre si próprio) fora dos *avatares* e impõe-se cada vez mais como um espaço de *encenação* do sujeito. Nesse caso, trata-se não de criar personagens virtuais, mas antes de construir a sua própria identidade *on-line*, selecionando o que mostrar e o que silenciar, seguindo práticas comuns. Somos diariamente convidados a participar e ter uma vida pública virtual.

Sherry Turkle (1997) consegue, por meio da consulta direta à experiência mais subjetiva de usuários, traçar o percurso de constituição das relações com a tecnologia, de fazer a leitura desse fenômeno recorrendo a diversas correntes de pensamento e de mostrar como a cultura emergente da simulação afeta as ideias de corpo, mente e máquina. Somos levados a questionar questões que abrangem o nosso cotidiano e não são específicas das práticas de utilização da internet e dos computadores na aprendizagem. Assim, só aceitando essa prerrogativa de que humanidade e tecnologia encontram-se estreitamente ligadas entre si poderemos, como sugere Zizek (2004), questionarmo-nos acerca da "realidade do virtual" e da "virtualidade do real", procurando resposta não para o que o sujeito produz, mas para de que modo o sujeito é produzido nessas práticas e nesses discursos.

• Da navegação por superfícies - Temos navegado por superfícies preparadas para nós, as quais adaptamos em função daquilo que nos é permitido, sendo que essa ideia de adaptação é cada vez mais

sedutora. Superfícies que assumimos que são demasiadas complexas para serem analisadas e nas quais navegamos com os nossos *avatares* — desdobramentos identitários descartáveis — entrando em jogos em rede, participando de fóruns e em simulações da vida real. Nesse aspecto, a autora segue a visão de Baudrillard (1991) sobre as simulações que efetuamos a partir de outras simulações. Arriscaria que essa sedução, essa "não inscrição", é a mesma que tem conduzido à expansão dos universos fantásticos (Tolkien, Harry Potter, New Age). Em troca, recebemos o prazer da navegação. Navegamos para ampliarmos o nosso *self*: para "deixar de ser eu e ser outro", testando os nossos limites, ou para nos conhecermos, procurando uma unidade condensadora da nossa identidade e ampliando o seu espelho. Somos fascinados por este mundo de criação, ainda que dentro do que nos é permitido criar. Podemos nos tornar peritos em "manobrar" uma superfície (um jogo de computador, um sistema operativo) sem conhecer em profundidade o seu funcionamento. Construímos, assim, a partir da máquina e não o oposto. O desenvolvimento da nossa relação com o computador é então apresentado pela autora como uma metáfora da primazia da superfície sobre a profundidade, da simulação sobre o real, do lúdico sobre o sério.

Assim, podemos conclui com Lemos (2008:90), a cibercultura aceita o desafio da sociedade de simulação e joga (*samplings, zappings*) com os símbolos da sociedade de espetáculo. No entanto, a cibercultura não pertence mais à sociedade do espetáculo, no sentido dado a esta pelo situacionista francês Guy Debord (1992). Ela é mais do que espetáculo, configurando-se como uma espécie de manipulação digital do espetáculo. Para Debord, o espetáculo é a representação do mundo

através dos *mass media*, enquanto que a cibercultura é a simulação como via de apropriação do real, enquanto que o espetáculo da tecnocultura moderna se apropria do real por meio da representação do mundo.

Para Pierre Lévy (1997), as novas tecnologias do ciberespaço podem, verdadeiramente, ajudar a criar a circulação do saber, circulação esta que forma o que ele chama de inteligência coletiva. Partindo da análise antropológica do espaço, Lévy mostra que depois da terra, do território, do mercado, o ciberespaço seria o formador de um quarto espaço, um espaço do saber. Estes espaços antropológicos não são excludentes, podendo interagir como camadas comunicantes, instaurando uma verdadeira inteligência coletiva, *"uma inteligência distribuída em todas as direções, valorizada sem cessar, coordenada em tempo real"* (Lévy, 1997:29).

Uma das características primordiais dos novos dispositivos de comunicação é sua capacidade de romper barreiras entre os meios e contaminá-los entre si. Os meios digitais também dissipam os limites entre as máquinas de reprodução e as de disseminação que nos possibilita uma transmidialidade, que atravessa e combina os velhos e os novos meios. Mudam os processos de produção, as formas de fruição se transformam. O jornal não é mais lido da mesma maneira que há duas ou três décadas, a música também é consumida de outra maneira e as vias de acesso aos conteúdos audivisuais não são as mesmas.

Assistimos uma proliferação de meios, hoje se pode consumir informação e conteúdo em telas de diferentes tipos e dimensões, uma vasta oferta de serviços nos é oferecida. Um mesmo conteúdo pode ser encontrado em diferentes versões e formatos, em contrapartida, cada

meio coloca a disposição uma quantidade de conteúdos inimaginável até pouco anos atrás. A multiplicação dos canais *web*, milhões de bases de dados, páginas e *links*, o que faz o fenômeno mais interessante da perspectiva do consumidor tradicional, não é tanto a interatividade como a quantidade e a variedade de conteúdos que a rede dispõe.

Os objetos dos novos meios raramente se criam desde o começo, em geral se montão a partir de “peças pré-fabricadas” (Manovich, 2001). O processo de criação muitas vezes está sujeito a certas condições de produção que remetem a outros textos. Em qualquer documento – independente de ser um livro, um roteiro, uma música – é possível descobrir os traços desses outros textos consumidos produtivamente pelo autor. Essa absorção e transformação de outros textos é um elemento essencial no estudo da produção discursiva é encontrada voltando as suas condições de produção e seguindo seus traços intertextuais (Ducrot e Todorov, 1986).

A referência a outros textos é um elemento que distingue tanto as obras de arte como a da cultura de massa, a citação indiscriminada pode ser considerada a principal inovaçõa estética pós-moderna, desde os anos oitenta apontava esse aspecto do processo criativo, em alguns casos se reconhecia uma grande capacidade para montar os diferentes textos sem deixar “coturas” visíveis. O Critical Art Essencial (1995) sustenta que vivemos uma época de recombinações, corpos, gêneros textuais, textos recombinados, cultura recombinada. “A combinação tem sido sempre a chave do desenvolvimento do significado e da invenção”.

A recombinação afeta aos textos de um modo cada vez mais virótico, o fenômeno não é recente, porém vive em um momento de

profunda aceleração com as tecnologias digitais. Conceitos como o *plágio* são resignificados a partir de uma perspectiva que não é só aceita como também considerada inevitável a extensão desse fenômeno: *ready-made*, intertextualidade, remediações, *collage*. Segundo o Critical Art Ensamble (1995:80) encontramos nesse fato traços de uma epistemologia anárquica, que ante fechar as interpretações em horizontes estreitos, considera que é melhor dar consciência a possibilidade de ter muitas vias de acesso a interpretação.

A tecnologia digital, ao reduzir imagens, sons e palavras a uma massa de *bits* que podem ser maninpulados à vontade, extende a lógica da recombinação até as últimas consequências. Se os meios tradicionais se conformavam em reproduzir e difundir um conteúdo escrito, figurativo ou audiovisual a milhões de destinatários, a digitalização promove, como disse Lévy, a "absolutização da montagem", graças a um controle total de sua microestrutura textual. Nos manuscritos medievais a intertextualidade era manifesto, o leitor só precisava desviar o olhar do texto principal às margens ou ler nas entrelinhas para descobrir outros textos. Cada nova leitura, uma nova interpretação, deixando a cada momento de leitura seus traços sobre a superfície do pergaminho, muitas vezes sendo reabsorvidos dentro do texto principal. A leitura era um permanente trabalho de reescritura.

Um milênio mais tarde a mesma dinâmica reaparece nos *blogs*, se nos manuscritos os comentários estavam sempre subordinados ao texto principal, hoje o sentido se encontra nos *posts* e seus comentários. O texto tradicional, uma vez impresso, se caracterizava por sua estabilidade. Só as atividades interpretativas do leitor poderiam, num

segundo momento e de maneira diferida colocar em discussão a permanência das palavras. O hipertexto materializa estas operações de leitura e amplia o seu raio de ação. Sempre suscetível de ser reorganizado, o hipertexto propõe uma dinâmica e repertório que possibilita ao usuário/leitor criar um texto particular segundo suas necessidades imediatas. Esse sistema hipertextual não é nada mais do que um universo de possibilidades textuais prontos para serem combinados, linkados e interpretados.

Partindo da feliz comparação que Pierre Bourriad (2004:8) faz entre um DJ que joga com um *samplee* e um videoartista que cria sua obra com os fragmentos de outras gravações, para o autor, todos eles são "semionautas" que inventam etinerários originais através dos signos da cultura. O mesmo podemos dizer de um internauta/blogger, um DJ que manipula discos de vinil e os mescla com sons digitais em tempo real para construir o fluxo rítmico de uma festa *rave*. Os fragmentos e os efeitos vão se acumulando e se entrelaçando até produzir um hipertexto sonoro. A qualidade de cada junção sonora é tão importante quanto cada *link* numa rede textual. Muitas das obras que se enquadram nessa lógica não seriam possíveis sem a tecnologia que transforma tudo em *bits* e esse *bits* criando uma grande massa de informação remodelável. Trata-se de "inventar protocolos de uso para os modos de representação e as estruturas formais existentes", com o objetivo de "conquistar todos os códigos da cultura, de todas as formalizações da vida cotidiana", de todas as obras do patrimonio mundial e colacá-las em uso (ibid:14).

Tanto um programador de Linux quanto um autor que colabora com a Wikipedia trabalham com materiais produzidos por outros. É uma

forma coletiva, em constante mutação, que não depende de uma única autoridade e que se apresenta como resultado de múltiplas contribuições, consolidando também relações humanas, além dos processos de industrialização. Recupera-se ao mesmo tempo a essêcia original do mercado, um lugar de transação comercial, porém também de convivência social, formada pela intersecção de muitas vozes. A dissolução das fronteiras entre produtor e consumidor.

A dissolução das fronteiras entre produtores e consumidores atravessa o mundo da produção, se a teoria do hipertexto preenche páginas de reflexão sobre a transferência do poder do autor ao leitor, a *new economy* insiste no "*prosumidor*", produtor e consumidor. O mundo virtual propõe uma igualdade, uma identica relação entre essas figuras, nos levando um passo além da "obra aberta" de Umberto Eco, um metaobra que coloca em prática um processo interpretativo. Bourriard sustenta que "o uso é um ato de micropirataria, o grau zero da pós-produção"(2004:23). Uma teorização sobre as hipermídias deve superar a leitura que entendia o consumidor como um simples sujeito ativo que resignificava os conteúdos para ir um pouco além, um lugar onde o consumo se faz produção.

Os mercados culturais se extendem graças a expansão da oferta de produtos, este processo está se convertendo de uma economia baseada em *hits e bestseller*s em outra formada por *nichos* , no qual o mercado se expande pela difusão de produtos específicos. Vários fatores influenciam essa transformação, como o desenvolvimento de sofisticadas tecnologias como os softwares de busca e filtros que nos permitem encontrar o que buscamos e identificar produtos similares, além de facilitar a produção,

difusão e distribuição em rede. Este fenômeno, batizado por Chris Anderson como “cauda longa” está transformando o mercado de bens culturais, uma loja virtual como a Amazon oferece aos seus clientes milhões de conteúdos, muito mais do que cabe na maior livraria física conhecida.

Fatos como esse nos obriga a reescrever a economia do livro e sobretudo a dos novos profissionais e editores, a reposicionar suas estrategias de desenvolvimento, inserção e expansão no mercado editorial. Todos esses processos e tendências que mencionamos ao longo desse trabalho, fazem com que a economia na qual estamos imersos, servem de alerta para que os editores e profissionais no livro mudem suas apostas e pensem numa possibilidade de reconfiguração que abarque uma nova figura no cenário, o usuário/leitor.

Se o invento de Gutenberg multiplicou a quantidade de livros que circulavam, porém, cada leitor elegia quando e onde ler seu texto. Hoje, seguindo essa linha de raciocínio, podemos dizer que a distância entre os dispositivosmóveis e os livros já não estão tão grandes como parecia, ambos nos permitem acessar conteúdos anytime, anywhere, full time. O consumidor não só deixa de ser um consumidor individual, como também abandona o rol de simples consumidor para converter-se em *prosumidor*.

Notas

[1] Por BBC, BBC Brasil, Atualizado: 19/11/2009

[2] www.webcrawler.com

[3] Entrevista para Discovery Channel. Disponível em www.tudiscovery.com/internet/el-texto-se- vuelve-hipertexto.shtml.

[4] www.doom.com

[5] www.amazon.com

[6] *Peer:* Participante da rede que funciona como cliente e servidor ao mesmo tempo e compartilha seus recursos. Protagonista da nova arquitetura, diferente do modo vertical, em que um servidor central controla as conexões, a rede pode se manifestar de diversas maneiras: por meio de um blog, comentário, compra, Facebook, Skype, BitTorrent, eMule.

[7] São aquelas experiências contextualizadas, na qual o usuário vive dentro de sua comunidade. Sua diferença entre as tradicionais, que são unidirecionais e assimétricas, é que essas têm a propriedade de serem bidimensionais, ou seja, são horizontais e ocorrem em um nível superficial e, ao mesmo tempo, são verticais e profundas. Introduz-se no mundo cotidiano do *peer* e adquirem dinâmicas próprias.

[8] www.yeyeye.com

[9] www.starmedia.com

[10] www.terra.com.br

[11] Bug do milênio ou Bug Y2K foi o termo usado para se referir ao problema previsto para ocorrer em todos os sistemas informatizados na passagem entre os 1999 e 2000. *Bug* é um jargão internacional usado por profissionais e conhecedores de programação, que significa um erro de lógica na programação de um determinado *software*

lógica na programação de um determinado software. (http://pt.wikipedia.org/wiki/Problema_do_ano_2000)

[12] www.wikipedia.com

[13] Doutor em Comunicação e Cultura da UFRJ, professor e pesquisador do Programa de Pós- Graduação em Comunicação da UFF.

[14] www.apple.com/itunes

[15] A *Folksonomia* é uma maneira de indexar informações. Esta expressão foi cunhada por Thomas Vander Wal. É uma analogia à taxoomia, mas inclui o prefixo *folks*, palavra da língua inglesa que significa pessoas (...) Por meio das *tags*, o usuário pode então recuperar as informações e compartilhá-las. Pode visualizar as *tags* de outros usuários, assim como identificar o grua de popularidade de cada *Tag* (metadado) no sistema, e acessar as informações relacionadas.

[16] Jupiter Research. "US Entertainment and Media Consumer Survey Report 2005"

[17] Bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq-Brasil, modalidade Pós-Doutorado no Exterior. Professor pesquisador convidado da Universidad Autônoma de Barcelona no artigo Processos De Significação: Hipermídia, Ciberespaço e Publicações Digitais.

[18] Esta distinção tem na filosofia aristotélica seu referencial de discussão.

[19] Lévy enumera três tecnologias intelectuais que se sucederam: oralidade, escrita e informática, descrevendo como cada uma influenciou, a seu modo, o imaginário de sua época.

Referências

AUGÉ, Marc. **Sobremodernidade: do mundo tecnológico de hoje ao desafio essencial do amanhã**. In: Moraes, Denis. Sociedade Midiatizada. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

ANDERSON, C. **A Cauda Longa: do Mercado de Massa para o Mercado de Nicho**. Elsevier Editora. Rio de Janeiro, 2006.

AMAZON.COM **Annual Report 2006**. Publicado em 2007. Disponível em: http://www.cargill.com.br/wcm/groups/public/@csf/@brazil/documents/documen t/br-2007-annual-rpt.pdf. Acessado em 11/12/2009.

ARÉBALOS, Alberto y Alonso, Gonzalo. **La revolución horizontal**. Buenos Aires: Ediciones B, 2009.

AVENDAÑO. Fernando C. **La cultura ya no es lo que era: lectura, escritura, tecnologias y escuela.** 1° edição. Rosario: Homo Sapiens Ediciones, 2005.

BAIRON, Ségio, PETRY, Luís. **Hipermídia: psicanálise e história da cultura**. São Paulo: Ed. Mackenzie, 2000.

BALDESSAR, M. José; ANTUNES, Thomas M.; ROSA, Gabriel L. **Hipertextualidade, multimidialidade e interatividade: três características que distinguem o Jornalismo Online**. Acessado em 21/01/2010. Disponível em http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/5_jornalism o/eixo5_art22.pdf,.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo Martins Fontes, 1997.

__________. **Questões de Literatura e de Estética - A teoria do romance**. 4 .ed . São Paulo: UNESP, Editora, 1997.

BARBIER, Frédéric. **A História do Livro.** São Paulo: Paulistana, 2008.

BARNES&NOBLE. **Annual Report 2005**. Publicado em 2006.

BARROS, Gláucio Aranha. **Infovias do literário na contramão da literatura**. Cadernos de Letras da UFF n° 32 - Letras & Infovias. Disponível em http://www.uff.br/cadernosdeletrasuff/32/artigo7.pdf, acessado em 18/02/2010.

BARTHES, Roland. **O Prazer do Texto**. Coleção ELOS, São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

__________. Da obra ao texto. In: **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

__________. **Crítica e verdade**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

__________. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Editora Cultrix, 1979.

BATISTA, Ana Lúcia de Medeiros. **A ferramenta *blog* no processo de produção científica: uma experiência positiva.** Revista Interin, junho de 2008.

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D´agua, 1991.

BAUMAN, Z. **Identidade**. Rio de Janeiro: JZE, 2005

BECHARA, E. C. **Aplicabilidade do Sistema Enxuto na Produção de Livros em PequenasEditoras. Tese de Mestrado em Ciências em Engenharia de produção.** COPPE-UFRJ, 2003.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução** . São Paulo: Editora Abril, 1975.

BIGNOTO, Cilza Carla. Tese de doutorado. **Novas perspectivas sobre as práticas editoriais de Monteiro Lobato (1918-1925).** Universidade Estadual de Campinas. 2007

BOURDIEU, Pierre. **Las reglas del arte: génesis y estructura del campo literário**. Barcelona, Anagrama, 1995.

__________. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo, Companhia das Letras, 1996.

__________. **A produção da crença: a contribuição para uma economia dos bens simbólicos.** Trad. de Guilherme João de Freitas Teixeira. São Paulo, Zouk, 2004.

BOLTER, Jay David. **Writing space: The computer, hypertext, and the history of writing**. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 1991.

BORBA, Maria Antonieta Jordão de Oliveira. **História da Literatura. A interpretação indecidível: notas de Derrida.** Acessado cessado em 21/12/2009. Disponível em: http://www.pucrs.br/fale/pos/historiadaliteratura/gt/derrida.php

BORGES, J. L. **Ficções**. 8ª edição. São Paulo: Globo, 1999.

__________. **El Aleph**. 8° edição. Buenos Aires: Emecê, 2009.

BUGAY, Edson Luis, ULBRICHT, Vânia Ribas. **Hipermedia.** Florianópolis: Bookstore, 2000.

BURK, R. **E-book devices and the Marketplace: in search of customers. Library Hi-Tech.** MCB University Press. Vol 19, Num 4, p.325-331, 2001.

BOURRIAUD, N. **Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo.** Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2004.

BUTLER, Judith. Problemas de Gênero. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**. 2°edição. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

CANCLINI, Néstor García, **Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de La.**

__________. **Leitores, Espectadores e Internautas**; tradução Ana Goldberger – São Paulo: Iluminuras, 2008.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

CAVALLO, Guglielmo & CHARTIER, Roger. **História da leitura no mundo ocidental**. Vários tradutores. São Paulo: Ática, 1999.

CEBRIÁN, Juan Luis. **La red.** España. Suma das Letras, 2000.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro, do leitor ao navegador**. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1998.

__________. **Cultura Escrita, Literatura e História:** Conversas de Roger Chartier com Carlos Aguirre Anaya, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin e Antonio Saborit. Porto Alegre: ARTMED Editora, 2001.

__________. **Escuchar a los muertos con los ojos.** Buenos Aires: Katz Editores, 2007.

COUTINHO, Clara Pereira e BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. Blog e Wiki: Os Futuros Professores e as Ferramentas da Web 2.0. **Repositório da Universidade do Minho.** Instituto de

Educação e Psicologia da Universidade do Minho, Braga, Portugal, 2007. Disponível em: http://repositorium.sdum.uminho.pt. Acesso realizado em: 02/10/2009.

DARNTON, Robert. **A leitura rousseauista e um leitor "comum" do século XVIII**. In Roger Chartier (orgs). **Práticas da Leitura**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 2001.

DAVIS, S.; MEYER, C. **Blur: a velocidade da mudança na economia integrada**. Rio de Janeiro, Campus, 1999.

DE PABLOS, José Manuel. **La red es nuestra**. Barcelona: Paidós PC, 2001.*modernidad* (1989), Buenos Aires, Paidós, 2008.

DERRIDA, **Jacques. Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

__________. **La dissémination**. Paris: Seuil, 1972.

__________. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

__________. **A farmácia de Platão**. Tradução Rogério da Costa. São Paulo: Iluminuras, 2005.

__________. **Signature event context**. En: MARIN, S.; SUSSMAN, H. Glyph. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University, 1977. p. 172-197.

__________. **Papel Máquina**. Tradução Evandro Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 2007.rte. M

DELEUZE, G. & GUATTARI, F. **Mil platôs - vol. 1 e vol. 2 Capitalismo e esquizofrenia.** São Paulo: Editora 34, 1995.

__________. **Mil platôs – vol. 3 e vol. 4. Capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 1996.

__________. **Mil platôs – vol. 5 Capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 1997.

DOMINGUES, Diana (org). **A arte do século XXI** - A humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.

DUBINI, P. **Voltare pagina: economia e gestione strategica nel settore dell´editoria libraria**. Milano: Etas Libri, 2001.

DUCROT, T. e TODOROV, O. **Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje,** México, Siglo XX, 1986.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1997.

__________. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994

EPSTEIN, I. **Cibernética e Comunicação** (org.). São Paulo: Cultrix & Edusp, 1973.

ESCARPIT, R. & BARKER, R**. A fome de ler**. São Paulo: FGV, 1973.

EVANS, P. B.; WURSTER, T. S. **Getting Real About Virtual Commerce**. Harvard Business Review. November-December, 1999.

FERREIRA, Aletéia; VIEIRA, Josiany Fiedler. **Os *lurkers* e a relação com a blogosfera: um Estudo de Caso do Blog de Alex Primo.** Revista Interin**,** junho de 2008.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Petrópolis: Vozes, 1972.

__________. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1966.

__________. **O que é um autor?** Lisboa: Vega, 1992.

FURTADO, J. A. **Metarmorfoses da Edição na Era Digital.** 1° Seminário Brasileiro Sobre o Livro e História Editorial, Casa Rui Barbosa. Rio de Janeiro - Brasil, 2004.

__________. **O papel e o pixel. Do impresso ao digital: continuidades e transformações.** Florianópolis: Escritório do Livro, 2006.

GADAMER, Hans-Georg. Verdade e método. Petrópolis: Vozes, 1997.

GILMOR, Dan**. Nós, os media**. Lisboa: Editorial Presença, 2005.

GONZÁLEZ, Fernando Santamaría. **Ferramentas da web para a aprendizagem colaborativa: weblogs, redes sociais, wikis, web 2.0**. Trad. de Miriam Salles Campinas, 2005. Disponível em: http://www.gabinetedeinformatica.net. Acesso realizado em: 2/10/2009.

GUIMARÃES, Mário José Lopes. **Nuevos mapas culturales: Cyber espacio y tecnologia de la virtualidad**, na II Reunión de Antropologia del Mercosur, Piriápolis, Uruguai, 1997.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Modernização dos sentidos**. São Paulo: Ed. 34, 1998.

HALLEWEL, Laurence. **Livros e Leitura na América Hispânica.** In Tânia M.

T. Bessone e Tereza Aline P. Queroz (orgs.). **América Latina: Imagens, Imaginação e Imaginário**. Expressão e Cultura. São Paulo: Edusp, 1997.

ISER, Wolfgang. **O Ato da Leitura: uma teoria do efeito estético.** Vol. 1 e 2, São Paulo: Ed.34, 1999.

__________. **O jogo do texto**. In Luiz Costa Lima (org). **A Literatura e o Leitor**. 2° edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

JAUSS, Hans Robert. **Tradição literária e consciência atual da modernidade.** In:OLINTO, Heidrun Krieger (org.). **Histórias de literatura. As novas teorias alemãs**. São Paulo: Ática, 1996, p. 47-100.

__________. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. São Paulo:Ática , 1994.

__________. **A estética da recepção: colocações gerais**. In Luiz Costa Lima (org). **A Literatura e o Leitor**. 2° edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

JENSEN, Jens F. “**`Interactivity´ - tracking a new concept in media and communication studies”**. In:MAYER, Paul. Computer **media and communication: a reader.** Oxford. University Press, 1999.

KOEPSELL, David R. **A ontologia do ciberespaço**. São Paulo: Madras Editora, 2005.

KORACAKIS, Teodoro. Tese de doutorado. **A Companhia das Letras: um estudo sobre o papel do editor na literatura**. UERJ, 2006.

LANDOW, George P.(Comp.) ***Teoría del hipertexto***. Barcelona: Paidós, 1997.

__________. **Hipertexto**. Barcelona: Paidós, 1995.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da Hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologias e vida social na cultura contemporânea.** Porto Alegre: Sulina, 4° edição, 2008.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. Rio d e Jan eiro: Editora 34, 1996 .

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1997. LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

LINDOSO, F. **O Brasil pode ser um país de leitores? Política para a Cultura, Política para o Livro**. Editora Summus Editorial. São Paulo, 2004.

LITTAU, karin. **Teorias de la Lectura: libros, cuerpos y bibliomania**. 1° edição. Buenos Aires: Manantial, 2008.

MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In Diana Domingues (Comp.) ***A arte no século XXI***. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.

MCLUHAN, H.M., **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem: Understanding Media.** São Paulo:Ed. Cultrix, 2001.

__________. e Fiore, Q**. The Medium is the Massage: An Inventory of Effects**. New York: Bantam Books, 1967.

__________. O meio é a mensagem. Rio de Janeiro: Editora Record, 1969.

__________. e STAINES, D. McLuhan por McLuhan: Conferênciase Entrevistas. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

MANOVICH, L. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Laimagen en la era digital.** Barcelona, Paidós, 2005).

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura ehegemonia**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2003.

__________. **Dos Ofício de cartógrafo** – travessias latinoamericas da comunicação na cultura. São Paulo. Edições Loyola, 2003.

MELOT, MICHEL. **Y cómo va "la muerte del livro"?** Disponível em: http://www.istor.cide.edu/archivos/num_31/dossier1.pdf, acessado em 03/04/2009

MANGEL, Alberto. **Uma história da leitura.** São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: Lucia Leão (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

MOLLIER, Jean-Yves. **A Reinvenção do Livro. Entrevista concedida ao Jornal O Globo**. Caderno Prosa & Verso em 09/05/2009.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa nociberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NEGROPONTE, Nicholas**. A Vida Digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NOLL, João Gilberto. **Berk eley em Villagio**. Rio de Jan eiro: Objetiva, 2002.

NONNECKE, B. e PREECE, J. **Lurker demographics: Counting the silent**. InProc. CHI, 2000.

OLINTO, Heidrun Krieger (orgs). **Literatura&Mídia**, Rio de Janeiro: EdiçõesLoyola, 2002.
NUNES, Cassiano. (Org). **Monteiro Lobato Vivo**. Rio de Janeiro: MPMPropaganda/Record., 1986. p. 69. Carta a Hernani Ferreira, abril de 1946.

__________. **Ciência da Literatura Empírica: uma alternativa**. Riode Janeiro: Edições Tempo Brasileiro, 1989.

PELLANDA, Nize M.Campos e PELLANDA, Eduardo C. (orgs.). **Ciberespaço:um hipertexto com Pierre Lévy**. Porto Alegre: Artes e Oficios, 2000.

PERROTI, Isabella**. Victor Burton**. Rio de Janeiro: Vianna & Mosley, 2006.

PISCITELLI, Alejandro. **Internet, la imprenta Del siglo XXI**. Barcelona:Gedisa, 2005.

PIRA INTERNACIONAL Ltd. **The future of the Global Publishing Markets to2011**. Executive Summary. UK, 2006.

PIRES, Julie. Dissertação de Mestrado. **A reconstrução do livro. Um estudo emdesign acerca das possibilidades do livro a partir da hipertextualidade eletrônica.** PUC-Rio. 2005

PROENÇA FILHO, Domício. **Pós-modernismo e literatura**. São Paulo: Ed.Ática, 1988.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Hipertexto cooperativo: uma análise da escrita coletiva a partir dos Blogs e da Wikipédia**, Revista Famecos, Porto Alegre, número 22, dezembro de 2003.

RYDLEWSKI, Carlos. **Computação sem Fronteiras**. Veja. Edição 2125/12 de agosto de 2009.

___________. **A reinvenção da leitura: aparelhos como iPad e o kindle vão mudar nossos hábitos e transformar a industria editorial**. Época Negócios. São Paulo. Março de 2010. Páginas 78 – 103.

RODRÍGUEZ, Joaquín. **Edición 2.0: los futuros del livro**. España: Editorial Melusina, 2007.

SALGADO, Ana Helena Seuánez. Dissertação de Mestrado. **O Impacto dasnovas tecnologias na indústria editorial do livro.** Instituto COPPEAD de Administração. Rio de Janeiro, 2008

SANTOS, Cinthya Costa. **Literatura Digital: Intertexto, Intratexto e Hipertexto**. In: **2° Encontro de Ciência da Literatura**. Faculdade de Letras da UFRJ, 21 a 23 de outubro de 2002. Disponível em http://www.letras.ufrj.br/ciencialit/index_encontro.htm, Acesso em 23/02/10.

SCHOEMAKER, P.J. **Embracing uncertainty. In: Profiting from uncertainty**. New York, NY, Free Press, 2002.

SHAPIRO, C.; VARIAN, H. R. **A Economia da Informação: como os princípios econômicos se aplicam à era da internet.** Rio de Janeiro: Campus, 1999.

SIEGEL, Lee. **El mundo através de una pantalla: ser humana em la era de lamultitud digital**. Barcelona: Ediciones Urano, 2008.

TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda européia e Modernismo brasileiro**.Petrópolis: Vozes, 1986.

TURKLE, Sherry. A vida no écrã. **A identidade na era da internet**. Lisboa:Relógio d' Água, 1997.

VAZ, Léo. **Páginas vadias**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1957.

VILLAÇA, Nízia. **Impresso ou eletrônico? Um trajeto de leitura**. Rio deJaneiro: Mauad, 2002.

VOUILLAMOZ, Núria. **Literatura e hipermedia: la irrupción de la literaturainteractiva: precedentes y crítica**. Buenos Aires: Editorial Paidós, 2000.

XAVIER, Valêncio. **O Mez da Gripe e outros** . São Paulo: Cia das Letras, 1998.YUDICE, George. **El recurso de la cultura**, Barcelona, Gedisa, 2002.

ZANONI, Leandro. **El império digital**. Buenos Aires: Ediciones B, 2008.

WIRTZ, B.W. **Reconfiguration of Value Chains in Converging Media andCommunications Markets. Long range planning**. Pergamon. 2001.

YURI, Débora – **A rede mundial de histórias**, Jornal do Estado, 1° e 2 deoutubro de 2005, Paraná.

ZIZEK, Slavoj. **A paixão na era da crença descafeinada.** In: Folha deS*ão* Paulo. Caderno Mais*!*, 14/mar/2004, p. 13-15.

Elisângela Alves

Convergência digital e o futuro do livro

www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br
@atenaeditora
www.facebook.com/atenaeditora.com.br

Atena Editora
Ano 2021

Elisângela Alves
Convergência digital e o futuro do livro
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br
@atenaeditora
www.facebook.com/atenaeditora.com.br
Atena Editora
Ano 2021